ETEN GLOFIISH X500 - PEŞTIŞORUL DE AUR

84
FEB '07 • 116 PAG • 7,9 LEI

XtremPC

www.xpc.ro

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

EDIŢIE CD

NVIDIA NFORCE 680I SLI
TREAPTA A VI-A DE VITEZĂ



46

OFFICE 2007
UN BIROU ULTRA MODERN



74

CES 2007
NISIP VS. SILICIU



22

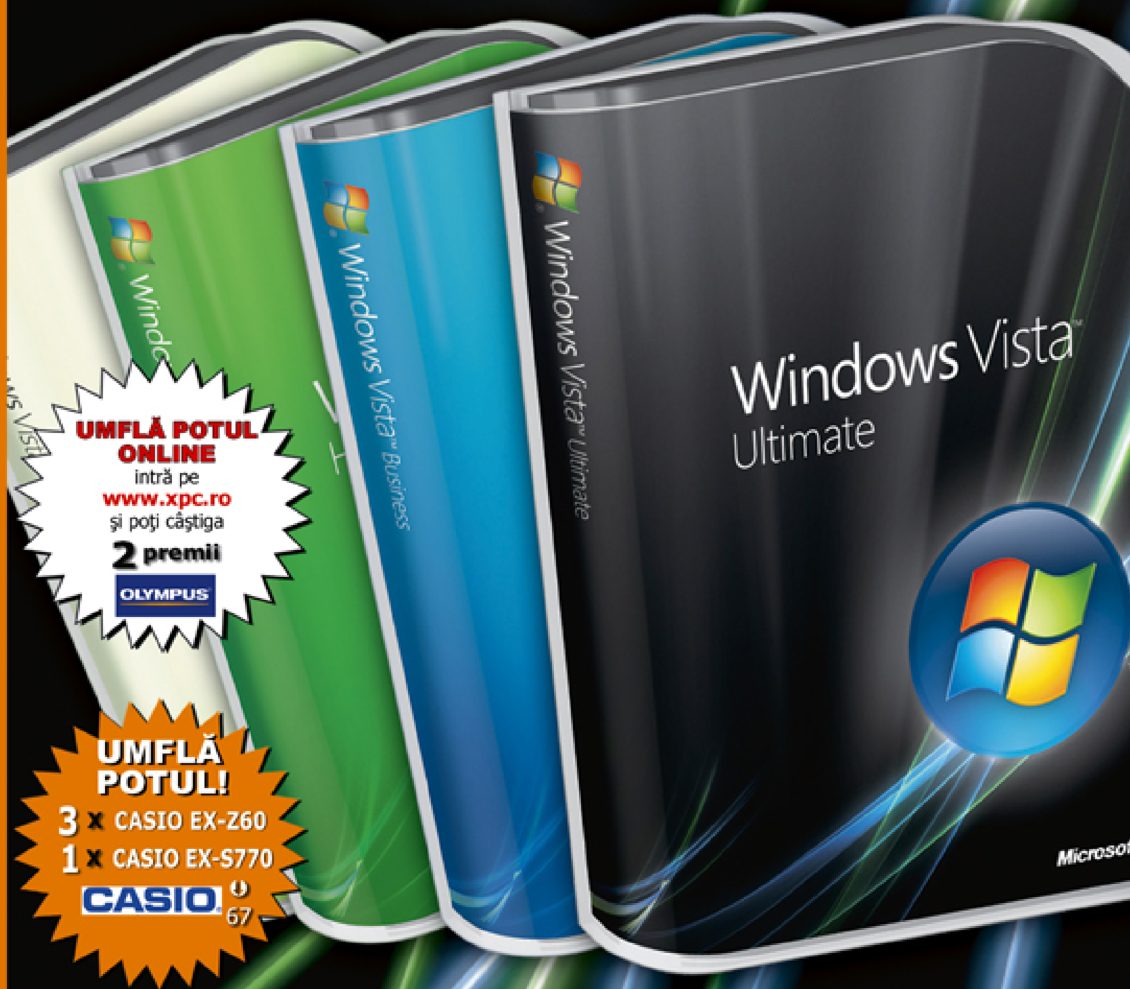
RAINBOW SIX VEGAS
NEVADA SUB ASEDIU



102

MICROSOFT WINDOWS VISTA

ÎNTRE REVOLUŢIE ŞI EVOLUŢIE



UMFLĂ POTUL ONLINE
intră pe www.xpc.ro
şi poţi câştiga
2 premii
OLYMPUS

UMFLĂ POTUL!
3 x CASIO EX-Z60
1 x CASIO EX-S770
CASIO
67

RUNAWAY 2 - STAR TREK LEGACY - SAM&MAX: EPISODE 2 & 3


radu DESIGN
CERTIFIED FOR Windows Vista™
imagineazã-ți un spațiu perfect adaptat performanței.
Ecran larg si cuprinzator, culori confortabile perfect conturate, inalta rezolutie 1680 x 1050, Contrast Dinamic de 3000:1 negrul este mai pur ca niciodata, acestea impreuna cu HDCP produc imagini de neegalat. Cu Samsung nu este greu sa-ti imaginezi.
Pentru a afla mai multe viziteaza www.deck.ro/samsung
3000:1
WIDE
HDCP
DPMS
206BW / 226BW
SAMSUNG
DECK Computers
DECK® COMPUTERS
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania
Service Center SAMSUNG-IT Romania
tel:021-43.43.400

XtremPC

ECHIPA

Redacția
Dorian Prodan **redactor-șef**

Ionuț Alexe **secretar general de redacție**

Radu Bozga **șef laborator hardware**
Cristian Agatie **redactor hardware**
Dan Frîncu **redactor hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**
Bogdan Dumitrașcu **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**

Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**

Daniel Ion **editor CD/DVD**
Daniela Nae **corectură**

Concept grafic
Ionuț Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **abonamente**
Eugenia Verșanu **contabilitate**

CONTACT

Redacția
Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5
sector 4, București 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informații CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informații hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicație auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2006

BRAT **Tiraj: 20.000 exemplare**

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență FOCUS. Conform cifrelor SNA FOCUS (perioadă de măsurare iulie 2005-iulie 2006), XtremPC are 198.000 de cititori/ediție.

ISSN 1582-2818



Fără OLPC

Născută din entuziasmul unor visători, cu un parfum amintind de epoca hippy, inițiativa One Laptop per Child este rezultatul unuia dintre cele mai îndrăznețe visuri ale celor care cred cu fermitate în dreptul fundamental al accesului liber la informație. Produsul final este cunoscut sub diverse denumiri precum Children's Machine, 2B1 sau XO, dar a rămas în memoria celor mai mulți cititori ca "laptopul de 100 de dolari".

Anunțat în ianuarie 2005 în cadrul conferinței World Economic Forum, micul echipament a devenit unul dintre cele mai controversate subiecte de discuție de-a lungul ultimului an, disputele referitoare la utilitatea reală a unui astfel de echipament fiind interminabile și continuând, bineînțeles, și în ziua de azi. Acest lucru nu a descurajat însă organizația care se ocupă de destinele acestei inițiative, aceasta anunțând în cursul anului 2006 semnarea primelor contracte cu o serie de țări care au înțeles utilitatea unui astfel de produs.

OLPC nu este o mașină de vis pentru niciun împătimit al produselor IT. Nu este un gadget la modă, care să declanșeze isterii în masă, carcasa din material plastic și aspectul copilăresc fiind departe de mode și tendințe de design. În final, OLPC nu este un echipament destinat adulților.

Ținta laptopului de 100 de dolari, ajuns în final la prețul real de 130, sunt copiii. OLPC ar putea fi a doua șansă pentru acele persoane care încă din copilărie sunt private de elementarul drept al accesului la informație și cunoaștere. Micul portabil, solid și simplu de utilizat grație sistemului de operare particularizat exact pe cerințele celor mai mici utilizatori, este instrumentul necesar declanșării în masă a celei de-a doua alfabetizări, făcând din această sintagmă deja demonetizată un fapt concret și cotidian. Adeziunea țărilor care au semnat deja contractele de achiziționare a primelor milioane de bucăți lasă loc speranței că măcar unii guvernanți înțeleg acest lucru.

Euforia care a însoțit numărătoarea inversă a zilelor rămase până la așteptatul moment al aderării României la Uniunea Europeană a estompat importanța unei vești tratate însă destul de dur de comunitatea IT autohtonă: Parlamentul României este reticent față de OLPC. După ce a fost respins în cadrul Senatului, acest proiect a fost retrimis la Comisia de învățământ și de către membrii Camerei Deputaților, discuțiile urmând să fie reluate în cursul lunii februarie, o dată cu reînceperea sesiunii parlamentare. Pentru a păstra însă corectitudinea faptelor, trebuie admisă și abordarea greșită a acestei inițiative de către grupul parlamentar susținător, avântul stângaci al acestuia, indiferent dacă e generat de lipsa de experiență sau de dorința de acumulare a capitalului politic, riscând să submineze din start viitorul OLPC în România. Cea mai deranjantă a fost însă atitudinea unor demnitari și a unor jurnaliști care, deși nu dețin compentențe în acest domeniu, au lansat o serie de declarații denigratoare la adresa inițiativei autohtone, dovedind o lipsă îngrijorătoare de putere de adaptare la cerințele unui secol informatizat.

Până la rediscutarea serioasă a problemei, România rămâne oficial o țară care nu are nevoie de OLPC. Iar cei care consultă doar cifrele oficiale ale accesibilității la Internet și ale vânzărilor de calculatoare uită mai mult ca sigur de nesfârșitele câmpii ale Bărăganului, de izolarea satelor din Deltă sau de aproape abandonatele orașe industriale ale Epocii de Aur. Se pare că accesul la educație și informație este mai puțin important în ochii guvernanților decât cornurile cu lapte. Dar, la urma urmei, speranța moare ultima...

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Revista apare în următoarele variante:



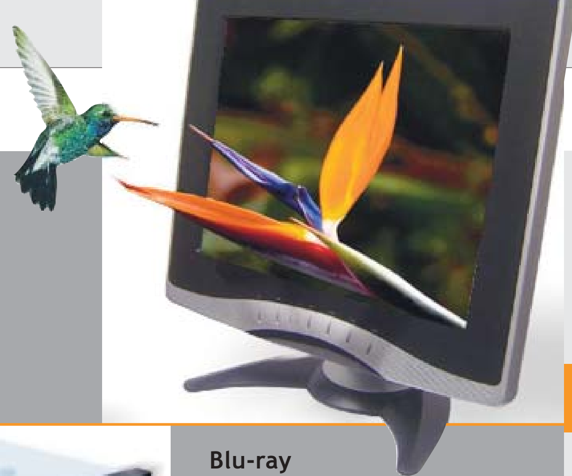
Ediție fără disc
preț: 5.9 lei



Ediție cu CD
preț: 7.9 lei



Ediție cu DVD
preț: 12.9 lei



Olevia 532H LCD HDTV

012 Tehnologia dezvoltată de DDD Group şi Syntax-Brillian elimină nevoia folosirii ochelarilor speciali pentru urmărirea unui film sau a unui joc în 3D.



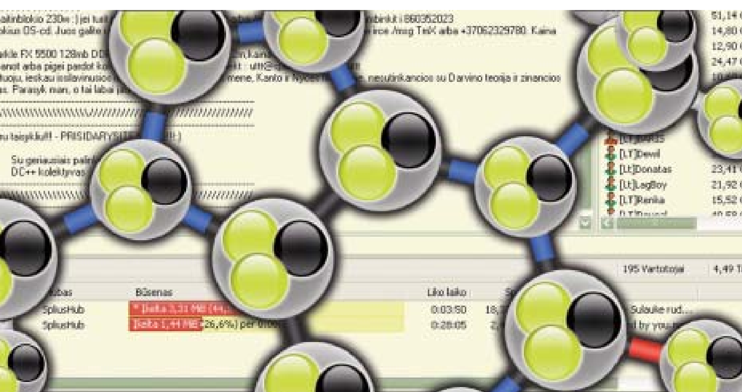
Blu-ray

028 Deşi războiul formatelor High Definition este departe de a-şi alege câştigătorul, partizanii fiecărei tehnologii au început să lanseze unităţi de scriere pentru a-şi susţine alesul.

Frecvenţa la putere

030 Industria jocurilor a cunoscut o evoluţie fantastică, iar cerinţele legate de hardware au crescut şi ele în acelaşi ritm. Astfel, tot mai mulţi pasionaţi de jocuri aleg memorii DDR2 800MHz.





Partajare liberă

078 Chiar dacă momentul său de glorie a intrat într-un con de penumbră, Direct Connect este încă o modalitate comodă şi utilizată de partajare a fişierelor.

Star Trek: Legacy

112 Pentru cei care îşi doresc să fie pe puntea Enterprise, dar nu şi pentru cei care vor să manevreze nava.



FEBRUARIE

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Dan Frîncu dan.frincu@xtrempc.ro

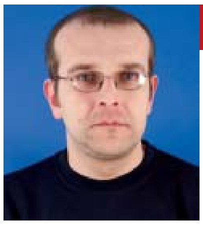
Reţelele de calculatoare

De la ARPANET la Skynet

În anul 1957, Departamentul de Apărare al Statelor Unite a format o agenţie numită ARPA (Advanced Research Projects Agency) pentru dezvoltarea de tehnologie ce urma a fi folosită în scopuri militare. Această agenţie a devenit principalul sponsor pentru Massachusetts Institute of Technology (MIT) în perioada 1961-1965, când aceştia au început cercetarea în domeniul partajării de informaţie între reţele de calculatoare, în primele experimente acestea fiind conectate prin cabluri telefonice. Planul iniţial al ARPANET (prima reţea care permitea transferul pachetelor de date între calculatoare) este dezvăluit de Larry Roberts, cercetător la MIT, în 1966, iar trei ani mai târziu Departamentul de Apărare aprobă folosirea reţelei ARPANET pentru cercetarea în domeniul reţelisticii. Primele noduri de reţea oficiale au fost la UCLA, Stanford Research Institute, UCSB şi Universitatea din Utah. În anii ce au urmat, expansiunea nodurilor de reţea a trecut din domeniul privat în cel public, înregistrându-se o creştere fenomenală a numărului de calculatoare interconectate. Punctul culminant al acestei expansiuni a venit în anul 1991 prin dezvoltarea conceptului de World Wide Web de către Tim Berners-Lee, în prezent director al World Wide Web Consortium (W3C). Dezvoltarea continuă şi în prezent prin extinderea infrastructurii şi prin acapararea unui număr din ce în ce mai mare de adepţi. Evoluţia Internetului a dus la apariţia multor servicii şi facilităţi online (telefonie, e-mail, Web browsing etc.), creând o dependenţă permanentă pentru utilizatorii care au folosit aceste servicii. Astfel, în momentul de faţă mulţi dintre noi nu pot percepe folosirea unui calculator fără o conexiune la Internet, acesta devenind o adevărată extensie a noastră prin care ne putem documenta, exprima părerile (forumuri, blog-uri) şi multe altele. Un grup de oameni însă nu consideră Internetul ca fiind viitorul, realizând primul pas în scopul dezvoltării unei reţele virtuale. The International Association of Virtual Reality Technologies (IAVRT) a anunţat formarea primei generaţii de reţele dedicate transmisiunilor în timp real, realităţii virtuale şi jocurilor. Purtând numele de Neuronet, reţeaua celor de la IAVRT va evolua, devenind prima reţea publică ce va putea respecta cerinţele transmisiunilor cinematice şi ale tehnologiei VR. Neuronet va funcţiona complet independentă de Internet, fiind folosită pentru orice, de la jocuri până la afaceri. Datorită conexiunilor necesare, bazate pe o infrastructură optică, şi a transferului mare de informaţie pe care îl permit acestea, noua reţea necesită o investiţie financiară semnificativă. Mare parte a infrastructurii va fi construită de companii de telecomunicaţii, însă nu va fi vorba de un monopol privat asupra reţelei în sine. Reţelele rivale tind să distrugă o lume virtuală în plină ascensiune şi să compromită siguranţa consumatorului. Din acest motiv, IAVRT a luat naştere ca o organizaţie internaţională nonprofit care va guverna Neuronetul, va avea grijă de evoluţia sa şi îi va păzi integritatea. Lumi virtuale precum Second Life, The Sims, Everquest, şi World of Warcraft atrag un număr tot mai mare de discipoli, în timp ce noile console de la Sony, Nintendo şi Microsoft sunt capabile să redea personaje cât mai apropiate de realitate. În lumea afacerilor, companii precum IBM şi Sun Microsystems investesc foarte mulţi bani în aplicaţii de afaceri dedicate realităţii virtuale. Cercetările acestor companii au fost limitate până acum de restricţiile Internetului, însă lărgimea de bandă oferită de Neuronet le va permite să-şi atingă potenţialul maxim. Prima generaţie Neuronet este aşteptată în acest an, însă aplicaţii pentru consumatori nu vor fi disponibile până în 2009. IAVRT va începe procesul de preînregistrare a domeniilor pentru noua reţea, pregătind astfel lansarea celei de-a doua generaţii Neuronet - cea accesibilă publicului larg. Domeniile din Neuronet nu vor fi compatibile cu cele din Internet şi nici invers. Deoarece Internetul nu a fost proiectat pentru a suporta cerinţele realităţii virtuale, Neuronet este creată ca o reţea separată şi distinctă.

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dorian Prodan
redactor-şef

“Nu există nici o scuză... plăcile video se testează pe aceeaşi platformă. Numai în felul acesta rezultatele oricărui test vor fi utile pentru cititor. Deci, vă rugăm, aceeaşi platformă... ”

Headhunt, pe forum

RESTART PENTRU XPC.RO

La aproape un an de la relansarea site-ului XPC.ro, care a schimbat vechiul aspect prăfuit şi neatractiv cu unul mai apropiat de cerinţele vizitatorilor, dar care a adus mai ales un conţinut împrospătat zilnic, a venit timpul celei de-a doua actualizări.

După cum s-a amintit în momentul lansării, actualul site XtremPC nu este un punct final, ci doar un prim pas al unei evoluţii normale către mediul online, viitorul publicisticii, mai ales dacă aceasta este orientată către domeniul IT.

Vizitatorii site-ului, exasperaţi de performanţele scăzute şi de disponibilitatea problematică a acestuia şi a forumului care găzduieşte comunitatea online XtremPC, pot răsufla de acum uşuraţi.

Moş Crăciun a fost darnic cu noi, astfel încât noul an a fost întâmpinat cu o serie de servere care asigură acum o calitate a serviciilor de care credem că se vor bucura toţi vizitatorii. Această actualizare va permite şi lansarea unor noi servicii, a căror natură o vom ţine însă secretă pentru moment.

>>>O scrisoare pierdută>>>

De la: Antonio
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Mă bucur că pot să iau legătura cu voi, sunteţi o echipă de profesionişti. Eu sunt din judeţul Hunedoara, localitatea Simeria, şi am mai trimis scrisori la redacţie, dar nu au ajuns sau nu am primit nici un răspuns din partea voastră.

Am o singură problemă cu cei care critică revista şi le-aş pune o întrebare: ce ar face ei în locul vostru dacă ar trebui să împace toată lumea?

Dorian Prodan: **Toate scrisorile adresate redacţiei ajung întotdeauna în mâinile noastre şi se bucură de atenţie, condiţia primordială fiind, bineînţeles, ca ele chiar să ajungă. Cum căile Poştei Române sunt uneori nebănuite, iar distanţele care separă galaxiile Hunedoara şi Bucureşti sunt incomensurabile, se pare că scrisorile dumneavoastră s-au rătăcit pe drum. Pentru a păstra o legătură strânsă, vă sugerăm utilizarea e-mail-ului.**

După cum spunea celebrul actor Bill Cosby, cea mai sigură cale către eşec este încercarea de a-i mulţumi pe toţi. Probabil fiecare cititor ar dori să vadă strict subiectele care îl interesează în cadrul unei rubrici cât mai consistente, din păcate acest lucru fiind cel mai adesea imposibil de realizat. Noi trebuie să găsim punctul de echilibru care va asigura satisfacţia maximă.

>>>Carcase cu probleme>>>

De la: Alexandru Toncu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vă rog să luaţi în calcul posibilitatea ca, odată cu preconizata schimbare de aspect amintită în cadrul rubricii "Puncte de vedere", să renunţaţi la carcasele DVD de tip slim în favoarea celor standard - după părerea mea, un experiment nereuşit început cu numărul 61 al revistei (ianuarie 2005). În marea majoritate a cazurilor, revistele achiziţionate de mine din reţeaua Rodipet aveau carcasa DVD-ului crăpată, dovadă a calităţii mai mult decât execrabile a acesteia.

Dorian Prodan: **Vom vedea ce vom putea face astfel încât aceste probleme să apară din ce în ce mai rar. Din păcate, nu întotdeauna calitatea carcasei este de vină, ci modul în care revistele sunt transportate, stocate şi manipulate de către distribuitori. Unele din carcasele deteriorate care s-au întors la redacţiei lăsau impresia că doar un aliaj pe bază de crom şi vanadiu ar fi putut feri fragilul disc DVD.**

>>>Mai mult software>>>

De la: BB Gutu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

1. Ieri, 10 ianuarie, am primit nr. 83 al revistei. La pagina 96 se propune un concurs cu data-limită 30 dec. Iar "Umflă potul!" are limita la 8 ianuarie. Cred că termenele ar trebui acordate cu timpul real, poate şi cu stilul Poştei Române! Totuşi acesta este numărul pe ianuarie 2007!

2. Ideea de renunţare la ediţia cu CD cred că e o premieră şi este foarte bună. Important ar fi ca spaţiul de şapte ori mai mare să fie umplut cu lucruri utile. Cred că filmuleţele cu trageri la sorţi sau similare nu sunt prea utile.

3. Am constatat că majoritatea revistelor IT acordă un spaţiu foarte larg problemelor de hardware, deşi cumpărarea sau upgradarea unui calculator se face rar sau foarte rar, în timp ce de software ne lovim zilnic. Consider că ar fi realmente utilă prezentarea, printre altele, a mai multor programe freeware, mai ales în condiţiile înăspririi Legii drepturilor de autor.

Dorian Prodan: **1. Din nefericire, vina ne aparţine în totalitate, datele concursurilor sunt în mod evident greşite, iar data-limită este cea de 30 de zile. În ordinea amintită de dumneavoastră, acestea vor expira pe 30 ianuarie, respectiv 8 februarie.**

2. Probabil că exemplul renunţării la discul CD va fi urmat şi de alte publicaţii, de barierele limitative ale dimensiunilor acestuia nelovindu-ne numai noi. Încercăm să facem discul DVD cât mai atractiv, din păcate acele filmări ale extragerilor "Umflă potul!" sunt necesare pentru validarea extragerilor.

3. Ca şi dumneavoastră, şi eu sunt un susţinător al

INTRĂ ÎN CONTACT!

redactia@xtrempc.ro
dorian.prodan@xtrempc.ro

www.xpc.ro/forum

021-331.11.33
021-331.11.35

Cei mai activi forumişti în ultima lună:

Ghetto_64
strikerr
eiffel
dr_dream
Headhunt

VINO ŞI TU PE FORUM!

E simplu! Ai o problemă la computerul tău şi nu ştii cum să o rezolvi? Vrei să-ţi schimbi procesorul şi ai nevoie de un sfat? Vrei să dialoghezi rapid şi la subiect cu membrii redacţiei? Se rezolvă! Într-un singur minut poţi deveni membru al comunităţii forumiştilor XtremPC! Intră chiar acum pe www.xpc.ro şi accesează "Forum". Completezi câteva date la "Register", apoi "Submit" şi gata! Eşti înscris pe forumul XtremPC!

aplicaţiilor gratuite. De altfel, din cadrul rubricii Laborator aplicaţiile comerciale au dispărut de câteva numere, făcând loc celor din domeniul open-source sau freeware, care reuşesc de multe ori să ofere facilităţi similare. Există însă domenii în care aplicaţiile comerciale deţin partea leului, în acest caz acestea neputând fi evitate.

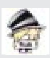
>>>Cu sau fără etichetă>>>

De la: Marius Vulcan
Pentru: redactia@xtrempc.ro

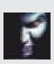
Mă numesc Marius Vulcan şi lucrez la o societate care comercializează bunuri electronice, electrocasnice şi IT. Am citit articolul dumneavoastră "Cu ochii pe preţuri" din ultimul număr al revistei şi mi-a atras atenţia partea referitoare la etichetarea "RoHS" pentru produsele IT. Având în vedere că am constatat că nu toate produsele aflate la vânzare în magazinele noastre au această etichetă, am încercat să găsesc documentul legal care introduce acest marcaj şi nu am reuşit să-l găsesc. Vă rog, dacă aveţi posibilitatea, să-mi comunicaţi numărul acestui document pentru a putea clarifica acest aspect cu importatorii produselor comercializate.

Dorian Prodan: RoHS este o directivă adoptată de Uniunea Europeană, existând normative similare şi în alte regiuni ale lumii care stipulează restricţii asemănătoare. Pe teritoriul european, aceasta este descrisă prin Directiva 2002/95/EC, neavând însă putere de lege şi lăsând la latitudinea ţărilor membre ale Uniunii adoptarea acestor standarde. România a aderat la această normativă prin Hotărârea de Guvern 992/2005 privind limitarea utilizării anumitor substanţe periculoase în echipamentele electrice şi electronice. Conform acestui act normativ, etichetare explicită a produsului cu un marcaj care să certifice respectarea acestor standarde nu este obligatorie, dar actele care însoţesc produsele trebuie să certifice respectarea legislaţiei în vigoare. O discuţie cu furnizorii dumneavoastră va lămuri cu certitudine problema.

CU OCHII PE FORUM!

Plank: Galeriile Xtreme au început să-şi cam piardă  măreţia. N-am mai văzut nici o poză de la cei care erau cândva "clienţi fideli", Max the Fire Raven sau Aurel Manea. Nu mă înţelegeţi greşit, mi se par foarte frumoase pozele de luna aceasta, dar mi-e dor de vremea când erau expuse câte şase-şapte poze şi erau două pagini în loc de una.

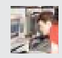
***Dorian Prodan*: Din nefericire, lipsa lucrărilor trimise pentru rublica "Galerii Xtreme" este un fapt real şi suntem nevoiţi să împărtăşim aceeaşi nemulţumire. Sperăm că această penurie de lucrări va lua sfârşit, pentru a evita situaţiile în care am fost puşi acum două numere, când am fost nevoiţi să eliminăm cu totul această rubrică. Cei doi artişti de care amintiţi au crescut şi au evoluat, timpul şi energia lor fiind canalizate către activităţi mai ispititoare din punct de vedere financiar.**

Ghetto_64: Am pus şi eu mâna pe numărul 83.  Încă de pe copertă se observă că secţiunea jocuri e modestă, în locul unde trebuia să fie un joc apare mândru un chenar cu Nintendo WII. Evident că nu e vina redactorilor că nu apar jocuri bune, dar ar fi fost mai indicat să acopere mai multe genuri de joc, şi aici iar mă bat singur cu morile de vânt cu privire la segmentul sport sim, manager (Football Manager 2007 în speţă). Mi-a mai plăcut mult felul cum aţi prezentat produsele anului Hardware/Software/Jocuri. Aţi acordat multe pagini şi totodată aţi oferit mai multe informaţii decât în ceilalţi ani.

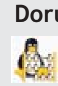
***Dorian Prodan*: Nintendo WII a fost, cel puţin pentru restul redacţiei care nu are legături cu lumea jocurilor, una dintre cele mai plăcute surprize ale anului trecut. În perioada testării fiecare redactor a pierdut cel puţin un sfert de oră în faţa monitorului amuzându-se şi minunându-se de simplitatea şi libertatea oferită de Wiilmote. Jumătate dintre ei au şi adăugat de altfel această primă consolă din noua generaţie lansată în România pe lista de cumpărături imediate. Chiar dacă ar fi existat jocuri bune lansate în cursul acestei luni, tot WII ar fi primit coperta. Ne bucurăm că Topurile 2006 au fost apreciate şi promitem că anul viitor va aduce mult mai multe posibilităţi de vot şi va cuprinde mai multe produse. Am preferat să adăugăm comentarii personale în dreptul fiecărui produs pentru ca rubrica să capete relevanţă şi în ochii cititorului străin de domeniul respectiv.**

Headhunt: Primul detaliu pe care l-am remarcat este calitatea copertei, atât din punctul de vedere al culorilor (arată foarte bine), cât şi al calităţii hârtiei folosite (parcă este mai moale, mai lucioasă, nu ştiu dacă a mai observat cineva, dar calitatea hârtiei s-a îmbunătăţit). O sa fiu şi mai mulţumit atunci când la varianta cu DVD o să văd logo-ul portocaliu de la varianta cu CD, care mie îmi place mult mai mult decât albastrul trist folosit pentru varianta cu DVD. Despre CE este pe copertă... cred că înţeleg... Testele de genul "Sunet 5.1" (nr. 82) sau "Memorii flash" (nr. 83) atrag cumpărătorii de ocazie care pot fi interesaţi de acest subiect, pe când testele de genul "Intel Vs AMD" vor fi întotdeauna citite de către maniacii Hardware, indiferent dacă sunt puse pe copertă sau nu. Rubrica Software a fost foarte reuşită şi de aceasta dată, prezentarea unor programe de genul Lightroom, Gmer sau Prio fiind FOARTE inspirată. De asemenea, feature-test-ul a fost foarte reuşit şi curajos în acelaşi timp. Bravo!

***Dorian Prodan*: Atât hârtia paginilor cât şi cartonul copertei au fost schimbate şi sperăm ca această alegere să întrunească votul cititorilor. Coperta numărului 83 a fost într-adevăr una dintre cele mai reuşite din punct de vedere coloristic. Şi în privinţa subiectelor alese pentru copertă aţi reuşit determinarea obiectivă a motivelor alegerii. Nu cred că eu, în calitate de cumpărător ocazional de reviste auto, aş fi atras de un titlu "motorul rotativ Wankel contra motorul cu pistoane", ci mai degrabă de nume sonore de produse. În măsura descoperirii unor produse deosebite, rubrica Software va încerca să ofere întotdeauna soluţii de calitate şi mai ales gratuite. Testul comparativ de produse destinate realizării unor copii de siguranţă pentru discurile de tip DVD este unul normal şi deocamdată încă legal în România, situaţia putându-se schimba însă în viitor. Nu cred că este vorba de curaj, chiar dacă subiectul pare delicat. La urma urmei, nu cred că există vreun utilizator care să treacă uşor peste neplăcerile cauzate de deteriorarea discurilor optice cu filme achiziţionate legal, mai ales că acest lucru implică achiziţionarea unei noi copii. Un duplicat creat pentru uzul zilnic este cea mai bună soluţie.**

Conrad_QS: Domnul Dorian Prodan a respectat  dorinţa utilizatorilor şi a extins rubrica la două pagini, cu promisiunea de a păstra acest format dacă cititorii vor avea ceva de spus. "Excepţiile de la o regulă minimă de conştiinciozitate şi educaţie IT" sunt încă numeroase. Cu atât mai grav cu cât ele "se produc la nivel înalt". S-au mai clarificat câteva aspecte, mulţumesc de răspuns. Acum, trecând peste glumă, sper că nu au fost cazuri reale în care un membru al redacţiei să aibă de suferit din cauza apariţiei sale în poza de grup. Dacă au fost... atunci nu e bine deloc.

***Dorian Prodan*: Rubrica Puncte de vedere va rămâne în acest format deoarece este o modalitate bună de a analiza unele probleme, observaţii şi reclamaţii de interes general, mai ales că marea majoritatea sunt ridicate în mijlocul comunităţii online, care include doar o mică parte a cititorilor. Trecând la partea a doua a întrebării, răspunsul este negativ: niciun redactor nu a avut încă de suferit de pe urma fotografiilor de grup, totul a fost doar o glumă nevinovată. Motivul real este inutilitatea momentană a acestei fotografii de grup, mare parte a redactorilor având deja fotografiile individuale afişate în cadrul editorialelor semnate.**

Doru_BM: În plus faţă de ce există, nu ar prinde  bine şi o rubrică de "lecţii" practice în revistă? ... poate le-ar prinde bine unora să ştie concret cum se asamblează un calculator, cum se pot conecta două calculatoare între ele, avantaje, modalităţi ..., cum se poate schimba o componentă din calculator, cum se poate face un update de bios, cum se poate face o bootare de pe USB, cum se poate face o instalare de Windows etc.

***Dorian Prodan*: Astfel de tutoriale au existat sporadic în revistă acum câţiva ani. Unele dintre acestea ar fi utile, dar numai în cazul în care se pot ataca subiecte mai exotice, cum ar fi montarea unor echipamente de răcire cu apă sau freon, operaţiuni de conectare sau diferite trucuri software mai puţin cunoscute. Însă includerea unor tutoriale care să indice pas cu pas cum se fac operaţiunile banale precum instalarea unui sistem de operare Windows nu este o ideea prea bună, acestea risipind preţiosul spaţiu al revistei cu articole care se vor adresa doar unei categorii restrânse de cititori, cei începători.**

Tehnologie pentru medicină

Stetoscopul imun la zgomot

Medicina a reprezentat întotdeauna un domeniu dependent de tehnologie, de aceea evoluţia ei a fost influenţată puternic de salturile tehnologice.

La sfârşitul anului 2006, a fost dezvoltat un nou tip de stetoscop care le permite doctorilor să asculte sunetele produse de corpul uman în condiţii de zgomot foarte puternic. Astfel, cu ajutorul noilor aparate, examinarea unui soldat rănit în timpul transportării sale cu un elicopter Blackhawk nu mai reprezintă o problemă. Noile stetoscoape folosesc tehnologia ultrasunetelor, aceeaşi care este folosită pentru a genera imaginile diferitelor organe sau ale muşchilor.

Stetoscopul cu ultrasunete a fost construit de cercetătorii de la Active Signal Technologies, Inc. în colaborare cu U.S. Army Aeromedical Research Laboratory (USAARL). Ei susţin că dispozitivul este capabil să perceapă corect sunetele produse de corpul uman în prezenţa unui zgomot ambiental de maximum 120dB (aproximativ acelaşi zgomot perceput de spectatorii din primul rând la un concert rock). Tehnologia stetoscoapelor clasice le permite medicilor să asculte inima şi plămânii pacienţilor, însă numai în condiţiile în care zgomotul de fond nu depăşeşte 80dB (un ceas cu alarmă sau o stradă aglomerată). Dacă se depăşeşte pragul de 90dB, aceste modele sunt practic inutilizabile. Stetoscoapele electronice moderne tolerează un zgomot ambiental de maximum 95dB.

Provocarea de a construi un stetoscop mai bun a fost lansată de Army's Small Business Innovation Research Program pentru a face posibilă diagnosticarea soldaţilor răniţi în luptă într-un timp cât mai scurt. Prin procesul de ascultare, un medic poate stabili dacă muşchiul inimii, valvulele şi arterele principale ale pacientului sunt intacte. Într-o zonă de luptă sau într-un elicopter aflat în mişcare, utilizarea unui stetoscop convenţional nu este posibilă.

Pentru dezvoltarea noului stetoscop, Active Signal Technologies a primit 900.000USD din partea armatei şi încă 50.000USD din partea statului Maryland. După câteva încercări fără succes de a realiza un aparat care să poată fi utilizat în prezenţa unui zgomot de 110dB, cercetătorii au luat în calcul ideea folosirii ultrasunetelor. Conform şefului de proiect, Adrian Houtsma, noul stetoscop transmite un zgomot de 2.3MHz în corpul uman, care este apoi reflectat la o frecvenţă uşor diferită, prin efectul Doppler. Această diferenţă este apoi transformată în sunet. Datorită principiului diferit de funcţionare, sunetul produs de un stetoscop cu ultrasunete este diferit de cel produs de un model clasic.

Stetoscopul cu ultrasunete urmează să fie aprobat de către FDA (Food and Drug Administration), iar apoi Active Signal Technologies va începe să îl producă pentru a-l vinde armatei.



Conform şefului executiv al companiei, Arthur Cooke, noile dispozitive medicale vor fi produse pentru început în număr mic deoarece costurile per bucată se vor situa între 250 şi 700USD.

Display-ul viitorului

Progrese în domeniul afişării 3D

Institutul Naţional de Informaţie şi Comunicare (NICT) şi Universitatea Kobe a creat un nou parteneriat pentru realizarea unui display capabil să afişeze imagini 3D.

Deşi display-urile 3D nu au istoria de partea lor când vine vorba de depăşirea stereotipului de "idee năstruşnică", noua reprezentare are mai mult potenţial decât predecesoarele sale. Tehnologia constă în depunerea unui strat de nichel gros de 100µm pe o placă de sticlă şi străpungerea sa printr-o multitudine de găuri simetrice de foarte mici dimensiuni. Astfel, un obiect introdus sub aceasta produce o imagine "plutitoare", vizibilă din orice unghi şi fără a fi necesare condiţii de iluminare specială, cum se întâmplă în cazul multora dintre formele de holografie. Echipa speră să realizeze imaginea 3D a unui om, dorind să încerce mărirea dispozitivului fără a-i pierde din calităţi. Un purtător de cuvânt a declarat că, spre deosebire de holografie, noul dispozitiv nu are nevoie de niciun sistem optic adiţional, fiind capabil de unul singur să producă imagini în culori. Demonstraţia a fost făcută cu o minge de 2cm în diametru, iar îndepărtarea şi schimbarea unghiului de vizualizare nu au produs nicio modificare a imaginii proiectate.



"Putem realiza chiar şi imaginea 3D a unui om dacă mărim substanţial dispozitivul. Totuşi, vârful şi baza, concavitatea şi convexitatea imaginii 3D vor fi inversate", a explicat un purtător de cuvânt al NICT. Cu alte cuvinte, o faţă umană va arăta ca o mască văzută din spate.

Lumina venind dinspre un obiect aflat sub dispozitiv este reflectată de două ori de către suprafeţele interioare ale găurilor, formând o imagine în aer pe partea opusă a dispozitivului. Mecanismul producerii imaginii este acelaşi ca în cazul reflexiei în oglindă. Acesta poate fi explicat folosind optica geometrică şi nu necesită experienţă în domeniul ingineriei undelor, cum se întâmplă în cazul holografiei.

Nu a fost anunţată nicio dată legată de disponibilitatea tehnologiei în dispozitivele de uz general, aceasta aflându-se încă în stadiul de prototip.

Olevia 532H LCD HDTV

Migrarea celor trei dimensiuni către 2D

Tehnologia dezvoltată de DDD Group şi Syntax-Brillian elimină nevoia folosirii ochelarilor speciali pentru urmărirea unui film sau a unui joc în 3D.

Compania de software şi echipamente 3D DDD Group împreună cu Syntax-Brillian, producătorul de televizoare Olevia LCD, au demonstrat o nouă tehnologie 3D dedicată jocurilor şi vizionării de filme, folosind un model Olevia 532H LCD HDTV de 32 inch special modificat. Ca şi tehnologia prezentată de Philips în cadrul CES 2007, spectatorii nu au nevoie de niciun fel de echipament sau ochelari speciali pentru a vedea efectul 3D; spre deosebire de Philips însă, DDD Group se adresează publicului larg.

Modelul modificat al Olevia 532H este echipat cu Xpol 3D, materialul optic proprietar Arisawa, care permite afişarea pe ecran atât a conţinutului bidimensional, cât şi a celui 3D stereoscopic. Televizorul mai beneficiază şi de tehnologia TriDef Vision+ a grupului DDD, capabilă de conversia în timp real a oricăror transmisiuni 2D sau conţinut DVD în 3D.

"Parteneriatul cu Syntax-Brillian ne oferă şansa de a demonstra performanţele 3D TV celor mai importanţi distribuitori şi comercianţi din America de Nord", a afirmat Chris Yewdall, CEO al DDD. "Iar 3D Olevia 532H livrează cea mai bună experienţă 3D TV pe care am încercat-o vreodată", a adăugat acesta.



"Am rămas foarte impresionaţi după primul nostru contact cu sistemul 3D TV", a declarat Sam Miller, CEO al Syntax-Brillian. "3D reprezintă următorul pas în îmbunătăţirea experienţei vizuale a clienţilor noştri şi suntem încântaţi să vedem reacţia stârnită de aducerea calităţii cinematografului digital pe televizorul de acasă."

Cele trei companii implicate în dezvoltarea acestei tehnologii aduc fiecare câte un ingredient unic. Syntax-Brillian aduce televizorul High Definition, deşi alegerea unui model de clasă medie este puţin enigmatică. Arisawa contribuie cu stratul său optic de micropolarizori aranjaţi regulat, aplicabil nu doar în cazul LCD, ci şi în cazul proiectoarelor şi al ecranelor clasice. În cele din urmă, DDD a creat un dispozitiv care converteşte semnalul video 2D într-unul 3D. DDD mai are şi alte proiecte, printre care şi adaptarea tehnologiei TriDef pentru a lucra cu Google Earth.

Merită menţionat că ideea de ecrane LCD 3D nu este nouă, LG prezentând anul trecut astfel de ecrane, care aveau totuşi dezavantajul de a necesita conţinut tridimensional precodat.

Philips Entertaible

Îmbinarea clasicului cu modernul

Apariţia şi dezvoltarea jocurilor pe calculator aproape că au desfiinţat jocurile clasice precum Scrabble sau Monopoly, însă cei de la Philips par a avea altă părere.

Reprezentând un concept, Entertaible este de fapt un ecran LCD orizontal cu diagonala de 30". El beneficiază de un sistem touch screen sofisticat, care permite detecţia mai multor obiecte simultan. Dispozitivul le permite participanţilor la joc să se bucure atât de avantajele jocurilor pe calculator, precum mediul dinamic şi avansarea prin mai multe niveluri, cât şi de interacţiunea socială şi de posibilitatea de a atinge piesele, oferite de jocurile tradiţionale desfăşurate pe diverse table. Deşi se adresează în special restaurantelor, barurilor şi cazinourilor, Entertaible are şanse destul de mari să se transforme într-o platformă pentru consumatorii obişnuiţi.

Capabilităţi precum posibilitatea de a folosi o porţiune din touch screen pentru a afişa informaţii tactice numai anumitor participanţi ar putea revigora piaţa jocurilor tradiţionale multiplayer. Alte funcţii pe care le oferă invenţia celor de la Philips sunt explicarea regulilor de joc şi oferirea diverselor ponturi. De asemenea, platforma poate stoca electronic un număr mare de jocuri şi oferă acces online la jocuri noi trial. Conceptul de tablă electronică pentru multiplayer nu este nou, însă soluţiile propuse până acum foloseau un aranjament complex de camere şi o lumină slabă care distrăgeau atenţia participanţilor de la joc. Entertaible, în schimb, foloseşte o serie de LED-uri în infraroşu şi fotodiode montate discret în jurul ecranului. Astfel, nu necesită anumite condiţii de iluminat sau alt echipament şi se operează numai manual, prin atingere, putând detecta zeci de obiecte, inclusiv degetele utilizatorilor.



Conform lui Gerard Hollemans de la Laboratorul de Cercetare Philips din Eindhoven, Olanda, cel care conduce echipa ce a dezvoltat Entertaible, dispozitivul "oferă mijloacele necesare pentru a revigora jocurile clasice", însă "pe termen lung ar putea fi folosit pentru a inventa noi jocuri care să ofere un nivel de interacţiune între utilizatori fără precedent". Entertaible va fi supus unei serii de teste la centrul de cercetare Philips HomeLab din Eindhoven, unde voluntarii vor fi încurajaţi să se joace cu noua tehnologie pentru ca cercetătorii să poată studia viabilitatea produsului înainte de a fi lansat pe piaţă.

În timp, conceptul Entertaible ar putea fi folosit şi în alte domenii, precum în afaceri sau în scopuri educaţionale. Astfel, s-ar putea construi un birou interactiv care ar permite mai multor elevi sau studenţi să lucreze la un singur proiect. Hollemans declară că, "mai important decât orice, Entertaible va fi folosit pentru a promova interacţiunile sociale de nepreţuit dintre grupuri de oameni sau familii, deosebindu-se astfel complet de mediul izolat încurajat de unele console actuale".

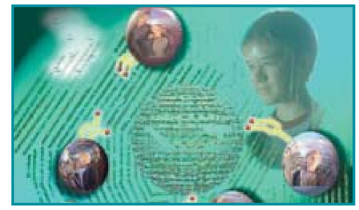
Technion

Computere inteligente cu... Wikipedia

Dacă ar şti ce este lumea, din ce este compusă şi chiar ce reprezintă fiecare cuvânt în parte, calculatoarele s-ar putea dovedi mult mai utile.

Folosind Wikipedia, cercetătorii de la Institutul de Tehnologie din Israel, Technion, au găsit o modalitate de a-i oferi unui computer cunoştinţe generale, cu ajutorul cărora ar putea face legătura între diverşi termeni, asemănător creierului uman. Această metodă va permite calculatoarelor să filtreze e-mail-urile nedorite sau să efectueze căutări pe Web mult mai bine decât în momentul de faţă. Programul îi permite computerului să extragă cuvinte dintr-o bază de date cu concepte construită cu ajutorul Wikipedia, care găzduieşte peste un milion de articole în limba engleză.

Cele mai multe programe de căutare sau de filtrare doar par a fi inteligente deoarece sunt concepute să calculeze cât de des apar anumite cuvinte într-un text. Astfel, dacă nu dorim să primim e-mail-uri despre un anumit subiect, cum ar fi vitaminele, programele actuale sunt capabile să filtreze acele e-mail-uri care vorbesc despre vitamine. Dacă totuşi am primi un e-mail despre B12, programul respectiv nu ar avea de unde să ştie că B12 este o vitamină şi, drept urmare, e-mail-ul respectiv ar ajunge în inbox. În cazul utilizării soluţiei propuse de cei de la Technion, acest lucru ar fi evitat deoarece calculatorul ar şti ce înseamnă B12 şi că este o vitamină. De asemenea, un astfel de computer inteligent ar putea să analizeze un text despre Saddam Hussein şi arme de distrugere în masă şi să înţeleagă faptul că are legătură cu dezbaterile din Senatul Statelor Unite referitoare la spionaj, chiar dacă în fragmentul respectiv nu există nicio referire la acest lucru. Metoda propusă ar permite unui calculator să facă diferenţa şi între diferite sensuri



ale unui cuvânt, ceea ce ar putea fi de un real ajutor la traducerea unor documente dintr-o limbă în alta.

Pentru viitor, cercetătorii de la Technion speră să-şi îmbunătăţească metoda prin adăugarea de informaţii preluate din link-urile de pe enciclopedia online Wikipedia.

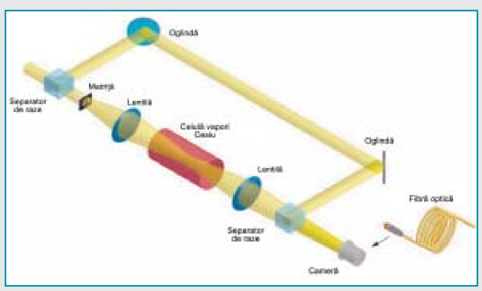
Stocare optică

Imagine pe un foton

Cercetătorii de la Universitatea din Rochester au reuşit codarea unei imagini pe un singur foton.

Chiar dacă testul iniţial a fost făcut cu o imagine de doar câteva sute de pixeli, posibilităţile de stocare folosind noul procedeu sunt uriaşe. Imaginea folosită, constând în iniţialele universităţii, a fost codată folosind un singur puls luminos, deşi într-o celulă de energie de numai 4 inch pot fi îngrămădite sute de astfel de pulsuri. Înghesuirea unei asemenea cantităţi de date într-un spaţiu atât de mic deschide drumul către buffering-ul optic, adică stocarea datelor sub formă de lumină.

Buffering-ul optic este un domeniu "fierbinte" la momentul actual, însă metodele încercate până acum se împotmolesc atunci când vine vorba de conversia RSZ în semnale electronice, chiar şi pentru durate scurte. Grupul condus de John Howell a abordat problema într-un mod inedit, care permite păstrarea tuturor proprietăţilor pulsului. Pulsul aflat în buffer este în esenţă acelaşi ca originalul; nu



există aproape nicio distorsiune, nicio difracţie, iar faza şi amplitudinea semnalului original sunt păstrate. Pentru producerea imaginii "UR" din test, s-a folosit o matriţă cu literele "U" şi "R" gravate în exterior, cu o rază de lumină direcţionată prin ea. Lumina a fost scăzută într-atât încât să permită trecerea doar unui singur foton. La o scară atât de mică, conform mecanicii cuantice, lumina respectivă poate fi concepută atât ca o particulă, cât şi ca o undă. Ca undă, aceasta a trecut prin toate componentele matriţei, pentru ca apoi să intre într-o celulă de cesiu de 4 inch, unde a fost încetinită şi compresată, îngăduind mai multor pulsuri să coexiste în tub în acelaşi timp.

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din numărul 82

"Poturile" 82 - PC COOLERS - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul!" PC COOLERS din numărul 82 al revistei au constat din şase surse Enermax, modelele EGA850EWL, ELT400AWT, ELT620AWT, EG495AX-VE, ELT500AWT şi EG701AX-VE, două rack-uri externe Enermax EB305C-B, o carcasă Enermax Blue Viper şi o carcasă Enermax Chakra, oferite de PC COOLERS.

Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 8 ianuarie 2007 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.

Câştigătorii premiilor au fost: **Gogan Constantin** din Motru, judeţul Gorj - sursă EGA850EWL; **Paraschiv Adrian** din Galaţi - sursa ELT400AWT; **Marinache Vasile Marius** din Călăraşi - sursă ELT620AWT; **Apostol Cătălin** din Buftea, judeţul Ilfov - sursă EG495AX-VE; **Florea Florin** din Bucureşti, sector 6 - sursă ELT500AWT; **Drăguşin Cristian** din Popeşti-Leordeni, judeţul Ilfov - sursă EG701AX-VE; **Mişică Nicuşor** şi **Rădulescu Andrei** din Piteşti, judeţul Argeş - rack extern Enermax EB305C-B; **Grui Cătălin** din Timişoara - carcasă Enermax Blue Viper; **Nedelea Mircea Ion** din Mangalia, judeţul Constanţa - carcasă Enermax Chakra.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!



REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Economie bazată pe cunoaştere



251 de comunităţi rurale şi mic urbane, dezavantajate din punctul de vedere al accesului la informaţie, vor fi incluse în cadrul acestui program al Ministerului Comunicaţiilor şi Tehnologiei.

Noile comunităţi locale vor beneficia, începând cu acest an, de instalarea unei reţele electronice a comunităţii locale, care va conecta la Internet şcoala locală, primăria, biblioteca publică şi un punct de acces public la informaţie. Se estimează că în urma acestui program se va realiza conectarea a 472 de şcoli generale, 260 de sedii ale administraţiei locale, 260 de biblioteci publice şi un număr identic de puncte publice de acces. Serviciile oferite de acest program se vor adresa unui număr de peste 1.740.000 de locuitori, ceea ce reprezintă 17.7% din totalul populaţiei din mediu rural şi mic urban din România. Raportat la populaţia totală a ţării, acest program va permite accesul facil la informaţie pentru 8.02% din populaţia totală a ţării.

Intel Teach-în România

Intel Corporation şi Ministerul Educaţiei din România anunţă semnarea unui acord de cooperare pentru dezvoltarea şi implementarea programului Intel Teach, destinat profesorilor din România.

Intel Teach este un program de dezvoltare profesională adresat profesorilor, prin care aceştia beneficiază de susţinere în integrarea resurselor şi instrumentelor tehnologice în cadrul orelor de curs, pentru a obţine un proces de instruire modern, concentrat asupra elevului.

Intel şi Ministerul Educaţiei şi Cercetării intenţionează să coopereze în adaptarea şi implementarea programului pentru profesorii din România. În următorii trei ani, peste 60000 de profesori români vor fi instruiţi în cadrul acestui program.

Programul Intel Teach face parte din Intel® Education Initiative, un angajament susţinut pentru a-i echipa pe studenţii şi elevii de astăzi cu abilităţile necesare pentru a da rezultate foarte bune într-o economie bazată pe cunoştinţe. Prin intermediul colaborării cu guverne şi educatori din peste 50 de ţări, Intel investeşte aproximativ 100 milioane USD pe an pentru a îmbunătăţi predarea şi învăţarea, şi pentru a susţine progresul educaţiei şi cercetării în ştiinţe şi tehnologie.



NOKIA OPEN STUDIO

În cadrul evenimentului Nokia Open Studio, desfăşurat concomitent în mai multe oraşe ale lumii, Nokia a prezentat o serie de noi dispozitive şi experienţe mobile, care demonstrează existenţa unor graniţe din ce în ce mai fluide între lumea Internetului şi cea a mobilităţii produselor electronice.

Vedeta prezentării a fost modelul N95, un computer multimedia complet, cu un design inovator cu dublu capac glisant, GPS integrat, cameră de 5 megapixeli şi suport pentru reţele mobile de mare viteză. Cu noul terminal Nokia utilizatorilor le va fi mai uşor să urmărească şi să înregistreze secvenţe video, să-şi asculte melodiile preferate, să facă fotografii de calitate înaltă, să navigheze pe Internet şi să-şi verifice e-mail-ul oricând şi oriunde doresc. Computerul multimedia Nokia N75, creat special pentru pieţele americane, are un design extrem de atrăgător - subţire şi pliabil - şi oferă suport pentru toate experienţele multimedia caracteristice gamei Nokia Nseries, inclusiv funcţii pentru muzică, funcţii foto şi acces la servicii Internet.



Nokia a lansat, de asemenea, programul Music Recommenders, în cadrul căruia va colabora cu 40 de personalităţi independente din lumea muzicii. Prin intermediul programului, melomanii vor fi tot timpul la curent cu muzica de bună calitate - de pe toate continentele şi din toate genurile - şi vor descoperi muzicieni noi. Dupa înscriere, abonaţii serviciului www.musicrecommenders.com pot beneficia instantaneu de o listă cu mostre muzicale de 30 de secunde, creată în funcţie de preferinţele lor, având şi opţiunea de a achiziţiona piesele preferate.

Nokia a lansat, de asemenea, ediţii optimizate pentru muzică a trei dintre computerele multimedia din gama Nokia Nseries: Nokia N70, Nokia N73 şi Nokia N91 8GB. Avantajele principale ale acestor dispozitive sunt: tastele dedicate pentru muzică, software-ul Nokia PC Suite, aplicaţiile noi pentru sincronizarea uşoară şi pentru gestionarea muzicii şi capacitatea suplimentară de stocare. O adevărată "maşină muzicală", Nokia N91 8GB dispune de un harddisk de 8GB.

ERATĂ:
În cadrul articolului "Avanpremieră la CeBIT 2007", data evenimentului a fost menţionată greşit, perioada de desfăşurare a evenimentului fiind 15 - 21 martie 2007.
Ne cerem scuze pentru eventualele neplăceri apărute în urma acestei erori.

ASRock

The First & Most Premium Logos in Windows® Vista™



Worldwide First MB with Windows® Vista™ Premium Logo
ConRoeXFire-eSATA2 , ConRoe945PL-GLAN

Worldwide First Embedded MB with Windows® Vista™ Premium Logo
ConRoe945G-DVI , 775i945GZ

Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo
ALiveXFire-eSATA2 , ALiveSATA2-GLAN , ALiveNF6G-DVI , AM2NF6G-VSTA

Worldwide First K8-754 MB with Windows® Vista™ Basic Logo
K8NF6G-VSTA

ASRock MBs with Windows® Vista™ Logo

Models	Windows® Vista™ Premium Logo	Windows® Vista™ Basic Logo
ConRoeXFire-eSATA2	1213216	
ConRoe945PL-GLAN	1217195	
ConRoe945G-DVI	1215477	
775i945GZ	1215512	
775XFire-VSTA	1221159	
ALiveXFire-eSATA2	1218593	
ALiveSATA2-GLAN	1217194	
AM2V890-VSTA	1222013	
ALiveNF6G-DVI	1217526	
AM2NF6G-VSTA	1217525	
AM2NF3-VSTA	1217773	
K8NF6G-VSTA		1217524

Which Audio Codec provides Windows® Vista™ Logo?

Windows® Vista Version	Windows® Vista™ Premium Logo	Windows® Vista™ Basic Logo	Cannot pass Windows® Vista™ Logo		
Audio Codec Models	ALC888	ALC861VD	AC'97 Codec	ALC653	CMI9761A
	CM6501	ALC883		ALC655	CMI9739
				ALC850	VT1613
	ALC885	ALC882		AD1885	VT1618
	AD1988A	ALC660VD		AD1888	
	AD1988B	AD1986A	HD Audio	ALC880	ALC861VC
				CMI9880	ALC660VC

* Above information is the summary of our best understanding. Please visit ASRock website for updates.

ALiveNF6G-DVI

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® GeForce 6100 / nForce 430 or GeForce 6150SE / nForce 430 Chipset



- AMD LIVE!™ Ready
- Dual VGA Output : DVI-D + D-Sub ports
- DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. Shared memory 256MB
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s connectors
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)
- Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s

CERTIFIED FOR Windows Vista™

Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo

Free Bundle DVI Graphics-SI card

AMD 64 AthlonFX | AMD 64 AthlonX2 | AMD LIVE!™ Ready | Free Bundle DVI Card | Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s

ConRoeXFire-eSATA2

Free Bundle USB+1394 Bracket

LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945P / 945G + ICH7R Chipsets

Worldwide First MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- FSB 1066/800/533 MHz processor
- Supports Dual Channel DDRII667/533, 4 x DIMM slots
- 1 x PCI Express x 16 slot, 1 x AGI Express slot
- Supports ATI™ CrossFire™
- Supports PCIE Gigabit LAN; supports RAID function
- Supports 2 x IEEE1394 headers, HDMI_SPDIF header
- 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ConRoe945G-DVI

Free Bundle DVI Graphics-SI card

LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D /Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945G Chipset

Worldwide First Embedded MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- FSB1066/800/533MHz processor
- Supports Dual Channel DDRII667/533, 4 x DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, DirectX 9.0 an Max. shared memory 192MB
- 1 x PCI Express x 16 slot, 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s
- Supports PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Dual VGA Output: support DVI-D and D-Sub ports
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ALiveXFire-eSATA2

Free Bundle PCIE Switch Card | Free Bundle USB Bracket

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
AMD 480X CrossFire™ + ATI™ SB600 Chipsets

Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533, 4 x DIMM slots
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- 1 x PCI Express x16 slot with PCIE Switch card or 2 x PCI Express Graphics slots for ATI™ CrossFire™
- Supports PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Supports HDMI_SPDIF header; supports RAID function
- 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

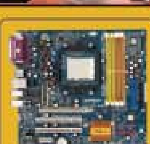


AM2NF6G-VSTA

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® GeForce 6100 / nForce 405 Chipset

Worldwide First AM2 MB with Windows® Vista™ Premium Logo

- Supports Dual Channel DDRII800/667/533, 4 x DIMM slots
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- Integrated NVIDIA® GeForce6-class graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- 1 x PCI Express Graphics slot
- 2 x Serial ATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067
Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti, Romania
Tel. +4021.211.1856
Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

ultra PRO K Tech Electronics
K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2.
Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74
Fax: +4031.403.90.75

ASRock
ASRock, an Expert in Windows Vista™

"La ora actuală, platformele desktop pe 64 de biţi sunt folosite pentru scopuri de nişă"

Dorian Prodan în dialog cu Tudor Galoş despre prezentul şi viitorul produselor Microsoft

Tudor Galoş
Product Manager
Microsoft România

D.P.: Ce se va întâmpla cu Windows XP, va trece acesta pe un plan secund şi cum va afecta eventual acest lucru apariţia Service Pack 3?

T.G.: Windows Vista aduce foarte multe inovaţii software şi îmbunătăţeşte esenţial productivitatea şi securitatea organizaţiilor, reducând costurile şi eficientizând operaţiunile. Însă recunoaştem că Windows XP este un sistem de operare foarte folosit şi adoptat de multe organizaţii şi de mulţi clienţi casnici şi de aceea suportul pentru acest produs continuă. Windows XP Service Pack 3 este programat să apară undeva în prima jumătate a anului 2008, iar livrarea sa prin canalele OEM se va desfăşura cel puţin până în 2009.

D.P.: Cum credeţi că va afecta viitorul aplicaţiilor software implementarea unui motor de afişare 3D pentru desktop în cadrul viitorului principal sistem de operare desktop?

T.G.: Cea mai importantă modificare în cadrul Windows Vista este posibilitatea de a separa interfaţa unei aplicaţii de partea de logică a aplicaţiei. Astfel, vom avea aplicaţii ce pot avea una, două sau mai multe interfeţe, cu efecte tri-dimensionale asociate, efecte care să fie procesate de către placa grafică a calculatorului, neafectând astfel performanţa logicii aplicaţiei. De exemplu, partenerul nostru Infoworld a dezvoltat o aplicaţie peste Windows Vista, un nomenclator de termeni medicali care se pot interoga şi vizualiza folosind un model grafic tridimensional deosebit.

D.P.: Care este procentul estimat de utilizatori finali ai sistemelor de operare Microsoft care vor migra spre Vista până la sfârşitul anului? Dar în domeniul corporate?

T.G.: Una din percepţiile existente este că Windows Vista cere multe resurse hardware pentru a rula. Aş dori să amintesc că există două configuraţii minime pentru a rula Windows Vista. În configuraţia de bază, doar interfaţa Aero se va dezactiva, restul serviciilor de optimizare, de securitate, de gestiune şi de operaţiuni rămânând active. Acest lucru este cunoscut şi de către mulţi producători locali de calculatoare, iar Complet Electroserv, prin intermediul preşedintelui Dan Ostahie, a anunţat o linie dedicată de calculatoare, denumita Myria, ce va veni preinstalată doar cu Windows Vista.

De fapt, Windows Vista este un sistem de operare ce se autooptimizează, motiv pentru care mulţi dintre clienţii noştri evaluează şi testează implementări-pilot de Windows Vista. Astfel, Hidroelectrica SA, principalul producător de energie electrică şi servicii de sistem din România, cotată pe locul 6 în topul celor mai valoroase companii româneşti, în cursul acestui an va migra 75% din staţile de lucru pe Windows Vista şi 90% pe Office 2007.

D.P.: De ce s-a ales această diferenţă de două luni între lansarea Windows Vista pentru clienţii corporate şi cea pentru utilizatorii finali?

T.G.: Există mai multe mecanisme implementate pentru clienţii de business care doresc să îşi upgradeze sau să îşi migreze sistemele de operare de pe PC-uri pe Windows Vista şi pentru utilizatorii finali care cumpără calculatoare cu software preinstalat. Astfel, organizaţiilor care au contracte de licenţiere în volum cu Microsoft le-am putut oferi versiunea finală la două săptămâni de la finalizarea produsului. Pentru consumatori, versiunea finală de Windows Vista trebuie mai întâi să fie preinstalată pe PC-uri sau oferită ca produs FPP (fully-packaged product) de către parteneri (fabricanţi de PC-uri, vânzători sau producători OEM) şi, de asemenea, ea trebuie fizic livrată către locaţii de retail înainte de a fi vândută. Toţi aceşti paşi în procesul de distribuţie presupun un timp necesar partenerilor pentru a se pregăti de distribuţia de Windows Vista către clienţi.

D.P.: Suportul oferit de producătorii majori de hardware nu este finisat foarte bine la această dată. Cărui fapt i se datorează desincronizarea dintre eforturile Microsoft şi cele ale celorlalte companii?

T.G.: Marea majoritate a producătorilor de hardware oferă drivere şi suport pentru sistemul de operare Windows Vista. Să nu uităm însă că piaţa de hardware este mult mai diversă decât era în 2001, când am pornit dezvoltarea Windows Vista. Astfel, există foarte multe componente şi dispozitive periferice care necesită suport. Pentru marea majoritate a acestora, driverele vin chiar în kit-ul de instalare Windows Vista şi permit integrarea nativă a unui dispozitiv, cum ar fi o cameră foto, astfel încât utilizatorul poate descărca pozele de pe cameră fără a fi necesară o instalare.

D.P.: Intenţionează Microsoft să stimuleze în vreun fel industria software astfel încât migrarea aplicaţiilor către platformele pe 64 de biţi să devină mai rapidă şi mai puţin dureroasă?

T.G.: La ora actuală, platformele desktop pe 64 de biţi sunt folosite pentru scopuri de nişă, cum ar fi procesări matematice complexe, renderizări tridimensionale, aplicaţii grafice şi jocuri realistice. De aceea, majoritatea aplicaţiilor proiectate pentru aceste platforme sunt destinate unor segmente de nişă – proiectare, arhitectură, cercetare etc. Platforma Microsoft .Net este acum disponibilă şi pe 64 de biţi, ce permite programatorilor să scrie un singur cod în Visual Studio, ca apoi acesta să fie compilat şi optimizat automat pentru platforma de 64 de biţi, pentru a beneficia de toate capabilităţile ei.

D.P.: De ce Microsoft a ales doar integrarea suportului HD-DVD în Windows Vista şi care vor fi neplăcerile suplimentare de care se vor lovi utilizatorii unităţilor Blu-ray?

T.G.: Avantajele economice ale HD-DVD sunt foarte convingătoare din ceea ce am văzut până acum – playerele HD-DVD vor fi marketate pe larg către consumatori în această primăvară la preţuri competitive. Discurile HD-DVD de asemenea sunt mai ieftin de replicat deoarece utilizează liniile existente pentru platforma DVD, cu modificări minore. Şi, de asemenea, formatul HD-DVD include un nivel interactiv mai puternic decât Blu-ray, mai uşor de programat şi care nu include costuri prea restrictive de licenţiere pentru industria de PC-uri. Aceştia sunt factorii care fac din formatul HD-DVD un format de încredere pentru viitor. Microsoft a fost neutru când diferenţa dintre formate era la un nivel fizic şi am crezut că un război al formatelor va fi rezolvat. Dar, ţinând cont că formatul Blu-ray Disc (BD) se mută de la ceea ce noi percepem a fi cea mai bună experienţă pentru utilizatori, am simţit că trebuie să ne exprimăm preferinţa. De asemenea, specificaţiile BD nu erau complete în momentul în care noi definitivam procesul de dezvoltare a Windows Vista. Din acest motiv, la ora actuală nu avem planuri de a dezvolta componente native Windows Vista pentru suportul formatului BD, dar asta nu exclude viitoare update-uri ale Windows Vista pentru acesta.

D.P: Una dintre cele mai importante noutăţi aduse de suita Office 2007 este interfaţa deosebită. Aceasta poate fi deja licenţiată în mod gratuit, dar câte companii au apelat deja la această licenţiere?

T.G.: Pentru noua interfaţă Office, cunoscută sub numele Microsoft® Office Fluent™, există cel puţin 15 parteneri globali care au licenţiat-o.

Performanță la un preț foarte bun

DirectX ready și bundle format din Ghost Recon și GTI Racing



Principalul motiv pentru care cumperi o placă video este să rulezi jocuri 3D. Dar pentru a te bucura de cele mai recente jocuri ai nevoie de o placă video foarte performantă. În plus, sistemul de operare Vista vine cu scopul a schimba modul de interacțiune cu PC-ul. De aceea atunci când mergi la cumpărături va trebui să cauți o placă video care este gata de a rula acestă revoluție

Un gigant al performanței

Plăcile video din seria ASUS EN8800, (serie care include două modele: EN8800GTX/HTDP/768M și EN8800GTS/HTDP/640M), vor rezolva cu siguranță problemele de mai sus. În primul rând ele au la bază GeForce 8800, cele mai recente chipseturi grafice de la NVIDIA. Scorul obținut în 3DMark06 la rezoluția de 1280x1024 este de 10531, ceea ce demonstrează că au o performanță mai mult decât suficientă pentru a face față celor mai pretențioase jocuri 3D.

Compatibile DirectX 10 și Vista

În al doilea rând, ambele modele din seria EN8800 sunt compatibile DirectX 10 și Shader Model 4.0 fapt care permite o procesare eficientă a obiectelor și datelor din jocuri. Rezultatul este o rulare rapidă și fără întreruperi a jocurilor, la setări maxime de calitate.Suportul pentru DirectX 10 însemnă că plăcile din seria EN8800 sunt compatibile cu sistemul de operare Microsoft Vista.

Bundle valoros: Jocuri 3D și benchmark-uri

Din moment ce cumperi placa video pentru jocuri, ce poate fi mai bine decât să găsești în cutie două super jocuri? Bundle-ul seriei EN8800 este format din Ghost Recon Advanced Warfighter de la Ubisoft și GTI Racing de la Techland. În plus aveți la dispoziție și benchmark-ul 3DMark06 Advanced Version. Fie că este pentru gameri sau pentru pasionații de overclocking, plăcile de seria ASUS EN8800 sunt o alegere foarte bună.



▲ Scor înregistrat de placa video ASUS în 3Dmark06 : 10531

Tehnologia Splendid Video Intelligence

Pentru a oferi o imagine care să arate cât mai bine pe monitor, plăcile video din seria EN8800 încorporează tehnologia Splendid Video Intelligence, o funcție exclusivă ASUS.
Cu ajutorul tehnologiei Splendid Video Intelligence, plăcile video sunt optimizate petru a reda cele mai potrivite culori pentru ochiul uman. Tehnologia Splendid Video Intelligence lucrează în legătură cu NVIDIA's PureVideo™ pentru a oferi o imagine video clară.

Concluzia noastră este că plăcile din seria EN8800 oferă o performanță maximă la un preț foarte bun. Dacă aveți nevoie de un upgrade trebuie să luați în considerare una dintre aceste două plăci.



Toast Automatica

Mic dejun înflăcărat

Chiar dacă prăjitoarele de pâine au devenit din ce în ce mai mari, mai colorate și mai capabile de a-ți da foc la casă de când au fost concepute, acestea nu au beneficiat de prea multă atenție de-a lungul anilor, spre deosebire de frigidere sau de cuptoarele cu microunde, de exemplu. Trebuie să recunoaștem că era timpul pentru o inovație! Aceasta a fost și părerea lui George Watson, care a încercat revitalizarea conceptului de prăjitor de pâine prin crearea lui Toast Automatica sau, mai pe scurt, toasta. Construit în mare parte din ceramică albă, acesta are un design simplu, dar practic. Astfel, felia de pâine introdusă este trasă de un dispozitiv motorizat printre două plăci fierbinți și apoi este lăsată într-un raft în formă de V special conceput pentru aceasta. Gradul de prăjire a feliei este controlat printr-un buton frontal, care permite ajustarea vitezei motorului. Conform spuselor lui Watson, scopul creației sale este acela de a reintroduce pâinea prăjită în contextul social pe care îl avea la începutul secolului trecut, prin chestionarea tuturor ideilor despre aceasta împământenite în gândirea actualei generații. Să fie oare o revenire în forță a pâinii prăjite? Eu sper că da!

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Evolve Sound System

Docking Station pentru iPod

Extinderea gamei de accesorii pentru mult îndrăgitul iPod a devenit în ultima vreme un eveniment la ordinea zilei. Cel mai nou produs din această gamă este sistemul de sunet wireless al celor de la Griffin Technology. Cu un design elegant, acesta este compus dintr-o stație de încărcare și două boxe cubice cu diametrul difuzoarelor de 4 inch, fiecare dintre cele două având o durată de viață de zece ore între reîncărcări. Capacitățile wireless dau conceptului de separare stereo un nou înțeles, fiind posibilă poziționarea boxelor în camere diferite, păstrând totuși o distanță maximă de 46m față de stația de docare. Ambele boxe au incluse un întrerupător, precum și funcția "Sleep", pentru a conserva energia bateriei. O telecomandă radio vine pentru a completa pachetul, pe aceasta găsindu-se butoane de EQ, Repeat și Shuffle. Sistemul este așteptat în această vară, la un preț estimativ de 350USD.



Progres japonez

Papuci încălziți prin USB

Când vine vorba de gadget-uri ciudate și relativ lipsite de utilitate, ne putem baza pe mințile active ale poporului japonez. Una dintre cele mai recente astfel de invenții este o pereche de papuci încălziți prin USB de la Thanko. Cu posibilitatea de a controla independent temperatura fiecărui papuc, confortul asigurat este maxim. Ca și la procesoarele produse de Intel, cuvântul "dual" intră în descrierea produsului. Însă în acest caz nu e vorba de dual core, ci de numărul de porturi USB ocupate - unul pentru fiecare papuc. Dacă aceste dotări nu vă sunt de ajuns și vă doriți mai mult, puteți opta pentru modelul care vă acoperă gleznele și care include, ca bonus, un foarte special... ursuleț.




McAvantaj
Garantat
E mai scump să stai în casă.
De-acum McPuişor™ doar 3 lei
©2006 McDonald's Corporation
Hamburger 2,5 lei
Această ofertă nu se aplică la Happy Meal™.
i'm lovin' it

hardware



Radu Bozga radu.bozga@xtrempc.ro

NVIDIA atacă din nou

După lovitura dată pe piața plăcilor video, NVIDIA face valuri și în domeniul plăcilor de bază.

Nu cu mult timp în urmă, NVIDIA a lansat seria a opta de plăci video, reușind astfel să îi lase pe cei de la ATI cu mult în urmă sau cel puțin așa pare. Secretul noii arhitecturi, cea de-a treia lansată de NVIDIA, constă în implementarea modelului Unified Shader. Ideea nu este una originală, fiind folosită anterior de către ATI în procesoarele grafice Xenos, montate în Xbox 360. Cu toate acestea, plăcile video 8800GTX, respectiv GTS sunt primele care introduc această tehnologie în lumea PC-urilor.

Deși AMD și ATI și-au unit forțele, iar compania rezultată are resursele necesare pentru a-și produce propriile chipset-uri, sarcina realizării celei mai puternice platforme pentru procesoarele sale (Quad FX) a fost lăsată în seama inginerilor de la NVIDIA. Este un lucru oarecum bizar, mai ales că acum AMD și NVIDIA concurează pentru poziția de lider în materie de plăci video. Cel mai probabil, AMD nu a uitat că în trecut cele mai performante plăci de bază pentru procesoarele sale au fost construite în jurul chipset-urilor nForce și, în speranța de a recupera o parte din terenul pierdut în favoarea Intel, a făcut singurul lucru pe care îl putea face: a apelat la NVIDIA.

Deci NVIDIA deține cele mai performante plăci video de pe piață, iar chipset-urile sale echipează cele mai puternice platforme AMD. Două victorii consecutive pot fi pentru unii mai mult decât au visat vreodată, însă NVIDIA nu s-a oprit aici. Schimbând puțin direcția, producătorul a lansat un atac și la adresa chipset-urilor Intel prin introducerea noilor nForce 680i SLI. Toate plăcile bazate pe acest chipset dispun de tehnologia SLI-Ready Memory, suportă procesoare cu FSB de 1333MHz și oferă opțiuni de overclocking care i-ar putea mulțumi și pe cei mai pretențioși dintre utilizatori.

Cu cine concurează NVIDIA în acest domeniu? Cu Intel 975X și cu Intel P965, însă, dacă ținem cont că pe plăcile de bază echipate cu P965 nu se pot monta mai multe plăci video, rămâne numai 975X. Poate vă întrebați de ce avem nevoie de mai multe plăci video. Răspunsul e cât se poate de simplu: discutăm de calculatorul suprem, iar acesta trebuie neapărat să aibă mai mult de un procesor grafic. Mulți aleg soluția propusă de Intel, 975X, considerând că nimeni nu poate cunoaște mai bine procesoarele Intel decât Intel în sine. Să presupunem că este, într-adevăr, așa, însă opțiunile oferite de acestea pentru overclocking par limitate în comparație cu cele oferite de nForce 680i. Mai mult decât atât, chipset-ul NVIDIA suportă configurații SLI, permițând astfel montarea a două plăci video. Soluția propusă de Intel suportă și ea dual graphic, însă este vorba de configurații CrossFire, realizate cu plăci video ATI. Dar de ce am alege plăci video ATI când NVIDIA conduce detașat la acest capitol? Dacă dorim să obținem maximul de performanță, cu siguranță nu vom alege ATI ca soluție grafică.

Sfârșitul anului 2006 a fost foarte agitat pentru NVIDIA, iar rezultatele așteaptă să fie culese. Lansând noua serie de plăci video, producătorul și-a atribuit poziția de lider la acest capitol. La scurt timp după asta, a lansat noile chipset-uri pentru procesoare Intel, cele mai puternice de pe piață. Astfel, cei care doresc să construiască PC-ul suprem nu pot alege decât NVIDIA. Chiar și cei care preferă procesoarele AMD, dar doresc, în același timp, să beneficieze de puterea de procesare a patru nuclee, vor alege tot NVIDIA deoarece altă opțiune nu există.

În concluzie, se pare, cei de la NVIDIA și-au făcut temele și, folosindu-și toate forțele, au reușit să se impună pe piața chipset-urilor, indiferent de platformă: Intel sau AMD. Totuși, nu ne așteptăm ca situația să rămână așa pentru mult timp, lansarea lui ATI R600 fiind aproape. Cu siguranță că lupta dintre producătorii de chipset-uri, ca de altfel și cea între producătorii de soluții grafice este departe de a se fi încheiat.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket AM2:
CPU - Pentium 4 3.7 EE LGA775/Athlon64 3800+
Memorie - 2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12/2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - ATI Radeon X1900XTX
Sursă - Fortron Epsilon 600W

Plăci video AGP/PCI-Express:
CPU - Pentium 4 3.2E/Athlon64 FX-60
Placă de bază - ABIT IC7-G/MSI K8N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6/2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Fortron Epsilon 600W

www.trendnet.com



108Mbps 802.11g Wireless
Firewall Router
TEW-452BRP

mo·bi·li·ta·te (s.)

1. abilitatea de a te misca liber si cu usurinta. (de exemplu gama completa de solutii wireless TRENDnet imbunatateste mobilitatea, iar angajatii se pot conecta oriunde si oricand).



108Mbps 802.11g Wireless
PC Card
TEW-441PC



300Mbps Wireless N-Draft Firewall Router
TEW-631BRP



54Mbps 802.11g Wireless
Firewall Router
TEW-432BRP



300Mbps Wireless N-Draft PC Card
TEW-621PC



54Mbps 802.11g Wireless PC Card
TEW-421PC

Angajatii cu grad mare de mobilitate nu sunt niciodata satisfacuti de accesul lor wireless, iar asta ne convine de minune. Desigur ei se pot conecta in mii de hoteluri si cafenele, langa piscina sau la cabana de ski, dar ei vor mereu o acoperire mai buna, securitate sporita si performanta mai buna. Cu aceste nevoi in minte, TRENDnet continua sa ofere cele mai noi produse in tehnologia wireless spre a va ajuta sa redefiniti mobilitatea la locul de munca.

DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro

ROMSOFT
THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro

TRENDnet®

WIRELESS | VOIP | FIBER | GIGABIT | ROUTERS | PRINT SERVERS | KVM | MEDIANET



NISIP VS SILICIU

BEST OF CES 2007

Consumer Electronics Show, cel mai important târg de electronice de consum din lume, a sărbătorit în cazinourile din Las Vegas împlinirea a 40 de ani de activitate.

ÎNTR-O COMBINAȚIE MAI MULT SAU MAI PUȚIN fericită de nisip, cazinouri, clădiri monstruoase, automobile, dar mai ales siliciu, tehnologie și gadgeturi, ediția 2007 a Consumer Electronics Show (CES) m-a smuls prematur de lângă oala cu sarmale pentru a mă confrunta cu kilometrii pătrați de spațiu expozițional, hamburgerii tradiționali și ispitele orașului păcatelor - Las Vegas. Cărora, desigur, le-am rezistat cu stoicism (... not!). Cu sprijinul Microsoft România, compania care mi-a facilitat participarea la târg, am fost alături de Bill Gates la tradiționalul discurs introductiv, probabil cel mai important înainte de lansarea oficială a Windows Vista și a Office 2007. Nu în ultimul rând, am folosit timpul rămas la dispoziție pentru a parcurge o suprafață expozițională cât mai mare și a mă pune astfel la curent cu cele mai noi tendințe ale tehnologiei.

DATE STATISTICE

Anul acesta organizatorii CES au sărbătorit 40 de ani de activitate expozițională în slujba Asociației pentru Electronice de Consum (CEA), prilej pentru a supradimensiona toate aspectele târgului. Informativ, amintesc suprafața expozițională de 16.7 hectare, surprinzător de neîncăpătoare pentru cei 140.000 de vizitatori, dar virtual infinită pentru cele două picioare ale mele. Dacă 140.000 ar părea o cantitate neglijabilă în comparație cu cei peste 600.000 de oameni care au vizitat ultima ediție a CeBIT, spre exemplu, trebuie precizat că CES este un târg care se adresează specialiștilor și, într-o măsură mult mai mică, publicului larg. De altfel, organizatorii au avut grijă ca perioada de desfășurare a târgului să nu includă week-end-ul, limitând astfel numărul de gură-cască. Mărturisesc că m-am simțit insignifiant printre cei 4500 de jurnaliști sosiți din toate colțurile lumii (în mod evident, majoritari erau cei din colțurile Americii).

TENDINȚE GENERALE

Cum era de așteptat, accentul a fost pus anul acesta pe convergența sistemelor de comunicații și divertisment cu care utilizatorul intră în contact. Majoritatea covârșitoare a dispozitivelor prezentate, de la televizor la telecomandă și trecând prin toată paleta de gadget-uri și dispozitive mobile, pentru automobil, apartament sau birou, pot accesa Internetul sau alte dispozitive mai mult sau mai puțin similare. Cea mai groasă felie de tort a revenit, în mod previzibil, televiziunii HDTV, care este în acest moment motorul industriei electronice mondiale. Progrese semnificative s-au înregistrat în ceea ce privește tehnologia display-urilor, producătorii concentrându-se atât asupra rezoluției (standardul este acum 1080p, dar au fost expuse și ecrane QuadHD - 3840x2160 pixeli), cât și a dimensiunilor (recordul este în acest moment de 108" pentru LCD, cu modele de 70" disponibile în magazine).

Alte sectoare care au profitat de pe urma popularității conținutului High Definition au fost cel al sistemelor avansate de sunet, dar și cel al playerelor video, Las Vegasul fiind câmpul de bătălie al reprezentanților celor două formate rivale, HD-DVD și Blu-ray Disc (BD). Două domenii care s-au bucurat de suprafețe generoase de expunere la CES 2007 au fost cele ale divertismentului în automobil (sisteme audio-video și de navigație), și cel al playerelor portabile, unde producătorii au urmat linia deschisă de Zune, oferind conectivitate wireless și chiar conectare la Internet pentru accesarea conținutului multimedia online.

Camerele foto digitale s-au bucurat de o mai mică atenție, producătorii compensând cu abundența de camere video, curentul High Definition spunandu-și cuvântul și în acest sector. Vedetele târgului au fost modelele cu sistem de stocare hibrid, care pot salva imaginile atât pe disc, cât și pe card de memorie flash și/sau harddisk.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu toți jurnaliștii au fost mulțumiți de radicalitatea (sau lipsa de radicalitate mai degrabă) a soluțiilor tehnice expuse anul acesta în Las Vegas, CES rămâne cel mai important târg al industriei de electronice de consum, locul unde producătorii dezvăluie noile game de produse, iar vizitatorii intră pentru prima dată în contact cu noile tehnologii.

Cristian Agatie
cristian.agatie@xpc.ro

ASUS XG STATION

Placă video externă pentru notebook

Unul dintre cele mai mari deziderate ale posesorilor de notebook-uri a fost acela să aibă un notebook de mici dimensiuni, cu o autonomie mare și care să ofere suficientă performanță pentru fi folosit ca platformă de jocuri. Din păcate, portabilitatea, autonomia și performanța sunt trei noțiuni concurențiale și nu pot fi adunate mai mult de două în același notebook. ASUS a oferit o soluție pentru această problemă, atât de simplă încât este ciudat că nu s-a gândit nimeni până acum: folosirea unei plăci video externe. ASUS XG Station poate adăposti o placă video PCI-Express, oferind în același timp sunet compatibil Dolby Headphones și informații diverse pe ecranul LCD, conectându-se la notebook folosind portul Express Card. Chiar dacă portul Express Card este în esență un port PCI-Express x1, acesta oferă suficientă lățime de bandă pentru ca montarea în XG Station a unei plăci video NVIDIA GeForce 7900GS să permită de nouă ori mai multă performanță decât soluția integrată Intel. Avantajul principal, pe lângă posibilitatea de a juca cele mai pretențioase jocuri pe un notebook thin-and-light, îl constituie posibilitatea actualizării fără bătăi de cap a configurației, similară cu cea oferită de un sistem desktop.





HP MEDIA SMART SERVER

Server personal

Unul dintre cele mai importante anunțuri ale ediției din acest an a CES a fost lansarea de către Microsoft a sistemului de operare embeded Windows Home Server, partener în acest sens fiind HP, producător al Media Smart Server. Serverul, împreună cu sistemul de operare, formează o soluție unificată pentru stocarea și back-up-ul automat al informațiilor aflate pe harddisk-urile diverselor PC-uri din casă, de la notebook la sistemul media center. Acestea pot fi accesate ulterior de oriunde, folosind o conexiune securizată la Internet. În cazul coruperii datelor situate pe oricare dintre computerele din apartament, Windows Home Server oferă posibilitatea recuperării acestora de pe unitatea centrală (serverul personal). În plus, este posibil streamingul audio-video către dispozitive electronice compatibile cu Windows Media Connect. De dimensiuni reduse (format mini-ATX), HP Media Smart Server este motorizat de un procesor AMD Sempron la 1800MHz și permite



montarea a până la patru harddisk-uri. Utilizatorul poate adăuga spațiu suplimentar de stocare, sistemul reconfigurându-se automat, folosind spațiul suplimentar în mod transparent. Administrarea serverului se poate face numai de la un alt PC, folosind clientul software dedicat. Prețul acestui server personal, împreună cu sistemul de operare Windows Home Server, va fi de 599USD.

PHILIPS AMBX

Virtualul în realitate

Fidel drumului deschis o dată cu lansarea tehnologiei Ambilight (care presupune proiectarea în spatele ecranului a unei lumini având culoarea apropiată de cea dominantă a imaginii de pe ecran), Philips a perseverat, rezultatul purtând denumirea amBX. Destinat pasionaților de jocuri pe calculator, amBX este un sistem integrat de sonorizare și percepții senzoriale menit să îmbunătățească dramatic experiența de joc. Un sistem amBX este compus dintr-un sistem audio, unul pentru lumina ambientală (asemănător cu Ambilight), un sistem de ventilatoare pentru simularea diverselor efecte, cum ar fi vântul puternic sau exploziile, și o brățară cu vibrații pentru simularea mișcărilor. În funcție de configurație și caracteristici, prețul unui sistem amBX variază între 199 și 399USD. Demonstrația făcută la standul Philips a fost edificatoare, amBX reușind să transpună în realitate o bună parte din experiența virtuală din viitorul titlu Supreme Commander. Întrevăd o singură problemă: pentru a beneficia de acest sistem este nevoie ca jocul să fie compatibil amBX.



SANDISK SANSA CONNECT
Playere inteligente

Poate că pentru mulți nu există alternativă la iPod, dar SanDisk a prezentat la CES un player cu potențial. Cel mai nou reprezentant al curentului wireless inaugurat de Microsoft cu Zune, Sansa Connect, dezvoltă utilitatea acestei conexiuni, oferind utilizatorului posibilitatea de a accesa de la orice hot spot serviciile de muzică online și de a descărca melodiile dorite. Pentru zgârciți, Sansa Connect permite ascultarea posturilor de radio care emit online, o facilitate care face inutilă memoria internă de 4GB, ca și posibilitățile de extindere a acesteia folosind carduri micro-SD. Un singur aspect a fost omis de producători, și anume posibilitatea de a descărca wireless melodii din computerul personal. Designul este la înălțime, iar display-ul de 2.2" oferă o calitate a imaginii care ar fi permis vizualizarea în bune condiții a videoclipurilor muzicale dacă SanDisk ar fi oferit suport pentru fișiere video. Oops, încă o bilă neagră pentru Sansa Connect! Conform primelor estimări, prețul se va situa în jur de 250USD, lansarea pe piață fiind așteptată pentru începutul primăverii.



OLPC
Notebook-ul de 100$



Mai cunoscut la noi sub denumirea de "laptopul de 100 de dolari", OLPC (One Laptop Per Child - un laptop pentru fiecare copil) a avut o poveste controversată, cei 100 de dolari ajungând la un moment dat să bată lejer spre 300USD. În acest moment lucrurile s-au mai calmat, prețul ajungând la 130USD, cu posibilități certe de a scădea pe măsură ce producția avansează. La CES au fost expuse mai multe exemplare, al căror succes ar putea însemna un impuls fantastic pentru dezvoltarea zonelor defavorizate ale globului. Dintre caracteristicile acestora ies în evidență procesorul AMD Geode, care rulează la 366MHz, memoria RAM de 128MB și spațiul de stocare bazat pe memorie flash cu capacitatea de 512MB. Ecranul este de tip EPD de 7.5", fiind capabil să afișeze imagini color cu rezoluția de 640x480 sau alb-negru la rezoluția de 1200x900. Fiecare laptop este în esență un router wireless cu ecran și funcționează ca un nod de rețea pentru alte OLPC-uri aflate în apropiere.

LG SUPER MULTI BLUE
O punte între Blu-ray Disc și HD-DVD

Nicicând războiul dintre cele două standarde rivale HD-DVD și BD nu a fost mai aprig decât la CES 2007, reprezentanții ambelor tabere prezentând o gamă largă de produse, susținute de furnizori de conținut puternici. LG este un caz special, compania coreeană fiind parteneră a ambelor grupuri de interese. Rezultatul acestor colaborări duplicitare îl reprezintă unul dintre cele mai revoluționare produse prezentate în cadrul CES, respectiv o unitate optică și un player compatibile cu ambele formate. Secretul constă în folosirea





unui bloc optic dual. În ciuda versatilității lor, ambele produse au și limitări, în principiu funcționalitatea pe standardul HD-DVD fiind limitată. Astfel, playerul BH100 nu permite folosirea facilităților interactive ale discurilor HD-DVD (cu toate că permite accesarea meniurilor simple), în timp ce unitatea optică GGW-H10N nu poate scrie discuri HD-DVD, în cazul acestui format utilizatorii fiind nevoiți să se mulțumească doar cu citirea discurilor. În rest, LG GGW-H10N permite citirea, scrierea și rescrierea formatelor clasice CD și DVD, precum și a formatului BD. Prețul pentru unitatea optică nu a fost comunicat, dar în cazul playerului hibrid acesta este de 1199USD, ceva mai mult decât în cazul unui player BD.

SANDISK SSD

Harddisk-ul iese la pensie

Din momentul în care producătorii au reuşit să producă memorii flash de capacităţi mari la preţuri rezonabile au apărut şi primele încercări de a folosi memoria flash ca înlocuitoare a harddisk-ului. Dacă la început erau folosite doar pentru uz industrial, cu capacităţi de 4-8GB, iată că anul acesta la CES mai mulţi producători de memorii au expus produse extrem de performante, beneficiind de interfaţă IDE şi împachetate în formate compatibile cu harddisk-urile actuale. Una dintre cele mai bune oferte vine din partea SanDisk, al cărei Solid State Disk de 1.8" are capacitatea de 32GB. Principalele avantaje ale SSD sunt timpul de acces neglijabil (0.12ms faţă de 19ms la un harddisk similar), timpul de căutare egal cu zero, consumul mai mic de curent (maximum 0.4W) şi, nu în ultimul rând, imunitatea la şocuri mecanice (lăsând la o parte cataclismele, desigur). Am văzut un demo în care două notebook-uri, unul dotat cu SSD şi celălalt cu harddisk, rulau aceleaşi teste, rezultatele fiind uşor de ghicit: timpii de boot, ca şi cei de încărcare a aplicaţiilor, sunt semnificativ mai mici în cazul modelului echipat cu memorie flash. Preţul este de 500USD în acest moment, dar se aşteaptă o scădere cu cel puţin 40% în următorul an, în condiţiile dublării capacităţii de stocare.



ECRAN OLED DE 27"

Sony îngroapă LCD-urile



Tehnologia OLED este aşteptată de multă vreme să înlocuiască ecranele LCD actuale, ce sunt marcate de câteva compromisuri pe care trebuie să le facă producătorii. Ecranele OLED oferă o gamă de culori mult extinsă, rate de contrast greu de imaginat chiar şi pentru un ecran CRT şi unghiuri de vizibilitate de 180 grade, ca să nu mai vorbim de consumul de curent net inferior. Singura problemă a fost, până acum, dificultatea de a produce astfel de ecrane la dimensiuni suficient de mari. Sony pare să fi rezolvat problema, astfel că am putut admira la standul firmei japoneze mai multe ecrane de 11", precum şi un ecran full HDTV (cu rezoluţia 1080p) cu diagonala de 27". Performanţele sunt impresionante, cu rata de contrast atingând 1.000.000:1, gama de culori reprodusă de 100% din spectrul NTSC (adâncimea de culoare este de 10 biţi per pixel) şi luminozitate între 200cd/mp şi 600cd/mp. Grosimea ecranului este de numai 12mm, aceasta fiind una dintre cele mai mici de pe piaţă la această diagonală. Imaginile rulate pe aceste monitoare au fost preponderent statice, ceea ce mă face să cred că OLED mai are un drum lung până va concura cu tehnologia LCD, în special în ceea ce priveşte timpul de răspuns.

SONY MYLO

Gadgetul perfect

Sony a prezentat, printre alte noutăţi, un dispozitiv suficient de convergent pentru a se încadra în tendinţa generală a CES. mylo (sau "my life online") combină funcţionalităţile unui player media cu cele ale unui personal communicator, atât timp cât se găseşte în raza de acţiune a unui hotspot. Posibilitatea de conectare wireless la Internet este completată inspirat de clientul de mesagerie instantanee compatibil cu Yahoo! şi GTalk, precum şi de clientul Skype, care permite efectuarea convorbirilor telefonice online. Suplimentar, browserul Opera oferă toate facilităţile unui browser modern. Media playerul suportă cele mai populare formate, atât în ceea ce priveşte sunetul, cât şi imaginile, existând şi posibilitatea streamingului între mai multe dispozitive similare, folosind modulul WiFi. Faţă de Nokia 770, care oferă funcţionalităţi similare, Sony mylo are ecranul mai mic (2.4" faţă de 4.13"), dar compensează printr-o tastatură QWERTY glisantă, care ar trebui să faciliteze introducerea textului. Lipsa suportului Bluetooth, ca şi a celui pentru reţelele celulare limitează întrucâtva utilitatea lui mylo, dar putem aprecia că Sony se află pe drumul cel bun.



HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xpc.ro. Vă așteptăm ca de obicei să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: Discuții hardware

E6600 cu 1GB RAM sau E6300 cu 2 GB ram?

Cum și în alte posturi am menționat că intenționez să scap de vechiul AMD Athlon XP 2000+ și să schimb cu ceva performant, ceva cu care să nu mă doară capul încă trei-patru ani de acum înainte (cum m-a ținut și mă ține vechiul AMD), acum am ajuns la o altă dilemă, și anume: să-mi iau Intel Core 2 Duo E6600 cu 1GB RAM sau E6300 cu 2GB RAM? *XTC-Plus*

Dacă viitorul bugetului nu e prea sumbru, atunci ia procesorul mai potent. Mai mult RAM... mai încolo. Oricum, te vei descurca bine mersi și cu un gigel momentan. **KAKAROT**

Eu aș merge pe E6300 deoarece diferența de performanță o vei obține prin overclocking. 2GB de memorie RAM sunt foarte importanți în ultimele jocuri, altfel începi să auzi minunatul cârâit al harddisk-ului. Eu, de când am trecut de la 1GB la 2, am văzut diferențe destul de mari în noile jocuri. *2K*

Contrar opiniei generale, mie nu mi se pare că diferența de performanță între E6600 și E6300 justifică diferența de preț. În plus, procesorul nu este cea mai importantă componentă în jocuri, iar o dată cu DX10 importanța acestuia va scădea și mai mult. Însă nevoia de memorie este într-o continuă creștere. **Neon Biker**

FORUM: Plăci de bază

Problema cu chipset

Problema constă în răcirea chip-ului de pe o placă de bază ASUS A8N5X. Când a fost cumpărată, acum cinci luni, era relativ silențios, iar acum mă stresează la culme. Temperatura indicată în BIOS este cam de 34 grade Celsius și este destul de fierbinte (cred că depășește 40 grade Celsius). Mă gândeam să îi pun un radiator mai mare, pasiv, poate din cupru pentru că există destul loc pe placa de bază, și aș dori niște recomandări și păreri în ceea ce privește acesta. Sistemul îmi strică toată liniștea din cameră atunci când mă uit la un film. *MICHHELIN*

34 grade Celsius nu mi se par motiv de alarmare. Eu am ASUS A7V600-X, cu răcire pasivă pe chipset și rareori îi scade temperatura sub 40 grade. Dacă pun mâna, frige binișor. În schimb merge calculatorul bine-mersi, cam de doi ani de zile. **Toranagah**

Recomand un Zalman NB47J. Am montat și eu unul pe A8N-E-ul meu și pot spune că face față cu brio și la overclocking. *IL Dotore*

Aș vrea să aibă o înălțime mai mare, pentru a nu fi nevoit să mai montez un ventilator pentru sistem (pe carcasă am unul de 8cm și unul de sursă de 12cm). **MICHHELIN**

Mare atenție la dimensiunile radiatorului! Măsoară înainte spațiul liber luând în considerare atât componentele actuale pe care le ai montate, cât și eventualele upgrade-uri (spre exemplu, o placă video din gama extralong sau un cooler mai voluminos pe procesor sau pe placa video). NBJ-ul nu are ventilator și nici nu are nevoie, singura cerință este un ventilator de sistem care să scoată aerul cald din carcasă. *IL Dotore*

>>> PROBLEME PC >>>

Autor: Radu Marius

Am o problemă destul de stresantă cu calculatorul constând în faptul că, de obicei, în timpul unor aplicații grafice mai grele sau al unui benchmark rămâne fără semnal video sau mi se blochează, trebuind să resetez sistemul. După asta, de la rezolutia de 1280x1024 se configurează automat la 800x600. Care a problema? Sistemul este format din: procesor Pentium 4 641, placă de bază Asrock PT88 Pro Dual Series, kit dual chanel DDR2 667MHz Kingmax 2x512MB, placă video ATI Radeon 9550 GU2 Xtreme.

XtremPC: În general, acestea sunt simptomele pe care le manifestă un sistem atunci când se depășește un prag de temperatură pentru una din componente, de cele mai multe ori fiind vorba de procesor sau placa video. Drept urmare, te sfătuiesc să verifici temperaturile raportate pentru cele două componente. De asemenea, asigură-te că funcționează toate ventilatoarele. Dacă totul pare a fi în regulă, însă problema persistă, încearcă să testezi sistemul cu altă placă video. Problemele de acest gen se pot datora și unei surse incapabile de a furniza puterea necesară.

>>> DUAL CHANNEL IMPOSIBIL >>>

Autor: Macho San

Problema este următoarea: am instalat în calculator un modul de 512MB RAM GeIL Value DDR400 și astăzi mi-am cumpărat încă un modul identic deoarece vroiam să le pun în configurație dual channel. La service le-am zis că vreau lucrul acesta, dar ei mi-au spus că placa de bază nu suportă modul dual channel cu aceste două memorii. Este adevărat sau nu!?!? Dacă da, ce ar trebui să fac? În caz că este vorba de un update de BIOS, ar fi foarte util să-mi mai dați câteva indicații în legătură cu acest procedeu: de unde fac rost de BIOS și cum îl pun. Pachetul plăcii de bază conține un soft - LiveMonitor - care este capabil de a face flash la BIOS, dar nu prea cred că este bine să fac asta în timp ce rulează Windows-ul. Este adevărat că, dacă îmi mai cumpăr alt modul de 512MB, cu aceleași specificații, dar de la alt producător, nu pot să-l pun în dual channel cu acesta pe care-l am (GeIL....)?!??!? Configurația este următoarea: placă de bază MSI K8N NEO 4 Platinum, harddisk Seagate 250 GB SATA, placă video Leadtek Winfast PX7300 GT, procesor AMD Athlon64 3500+.

XtremPC: În principiu, realizarea unei configurații dual channel nu presupune neapărat montarea unor memorii identice. Cu toate acestea, majoritatea plăcilor de bază specifică acest lucru cât se poate de clar. De aceea, și eu te sfătuiesc să folosești memorii cu aceleași specificații produse de același producător. Dacă folosești două module identice, placa de bază trebuie să ți le configureze în mod automat ca dual channel. De asemenea, ai grijă să respecți recomandările producătorului pentru dual channel (folosirea bancurilor verde+mov). Dacă, respectând toate aceste condiții, nu reușești să beneficiezi de avantajele configurației dual channel, îți recomand să dai o fugă la service.

>>> MARE PROBLEMĂ HARDWARE >>>

Autor: Marian

Am o placă de bază ASUS P5N32 SLI SE Deluxe, un procesor Intel Core 2 Duo E6700 și 4GB memorie RAM Corsair. Am montat 2GB RAM și îi vede sistemul fără probleme. Dacă pun 4GB, îi vede în BIOS, dar când intru în Windows îmi arată numai 2.87GB...La 3DMark06, la Sistem info, îmi arată fiecare banc ocupat cu câte 1024MB, dar în total tot 3GB îmi arată. Am scos toate modulele și apoi am pus câte 1GB pe fiecare banc. Îmi indentifică 1GB de RAM, deci nu poate fi vorba de un modul sau de un banc defect. Ce să fac? Menționez că am reinstalat și Windows-ul. Memoriile sunt Corsair XMS DDR2 800MHz, cu latențele 4-4-4-12.

XtremPC: În cazul tău, nu este vorba de o problemă hardware. Dacă folosești Windows XP 32bit, și presupun că așa este, trebuie să știi că arhitectura pe 32 biți nu poate accesa mai mult de 4GB memorie RAM. În practică, Windows XP 32bit recunoaște maximum 3GB memorie RAM. Pentru a putea utiliza toți cei 4GB de care dispui, va trebui să schimbi sistemul de operare cu o variantă pe 64 biți, precum Windows XP 64bit sau Windows Vista.

>>> CUM FAC RAID? >>>

Autor: pachinco2003@yahoo.com

Am două harddisk-uri Western Digital WD1600JS și vreau să construiesc o matrice RAID pentru performanță. Ce tip de RAID trebuie să fac și cum?

XtremPC: Pentru performanță, o matrice RAID trebuie să fie Stripping (RAID 0). Pentru acest lucru, trebuie activată din BIOS opțiunea configurării unei matrice RAID. După POST, va trebui să apeși o combinație de taste (afișată pe ecran) pentru a accesa meniul matricei RAID, unde urmezi pașii ceruți. După asta, poți instala Windows-ul. La primul ecran din setup (unde scrie "Press F6 to install third party SCSI or RAID controller") se apasă F6 (trebuie ca în floppy disk drive să se afle discheta cu driver-ul de RAID pe care îl iei de pe CD-ul plăcii de bază). Se selectează driver-ul din listă, după care continui instalarea de Windows în mod normal.



BLU-RAY
CU PLATANUL ÎN BUZUNAR

Deşi războiul formatelor High Definition este departe de a-şi alege câştigătorul, partizanii fiecărei tehnologii au început să lanseze unităţi de scriere pentru a-şi susţine alesul.

ÎN APROAPE TREI DECENII DE LA APARIŢIE, discurile din plastic policarbonat au cunoscut o evoluţie lentă, dar precisă, bătrânul CD făcând încă faţă cerinţelor unei generaţii pentru care informaţia este un parametru zilnic al vieţii.

FILE DE ISTORIE

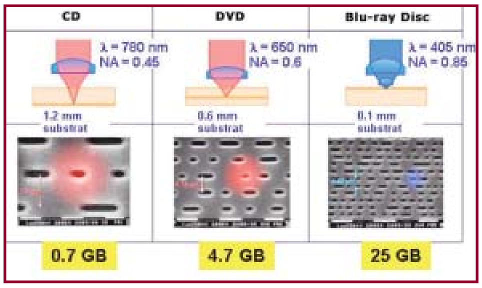
Primul compact-disc a apărut în 1982 ca rezultat al parteneriatului vechi de trei ani dintre Philips şi Sony. Deşi iniţial a fost perceput ca un înlocuitor al discului de vinil, lansarea CD-ROM-ului în anul în 1985 şi a CD-urilor înregistrabile în 1990 a determinat reorientarea acestuia către stocarea de date în general, păstrându-şi totuşi şi rolul de mediu audio de înaltă calitate. Anul 1996 a adus un nou jucător pe piaţa de stocare de date, şi anume discul digital versatil, DVD, care oferea o capacitate de aproape şapte ori mai mare decât cea a unui CD. Însă nevoia de spaţiu era în continuă creştere, ceea ce a motivat crearea în anii ce au urmat de noi medii, mult mai încăpătoare, din care însă în final nu s-au remarcat decât două: Blu-ray Disc şi HD-DVD. Încă de la început a fost dusă o luptă aprigă pentru standardizare, ambele formate sperând să obţină titulatura de urmaş al DVD-ului. Spiritele sunt departe de a se fi calmat, atât Blu-ray, cât şi HD-DVD prezentând calităţi demne de victorie, dar şi defecte. Deşi ultimele evenimente, precum includerea suportului nativ în Windows Vista, înclină balanţa în favoarea HD-DVD, Blu-ray nu şi-a spus încă ultimul cuvânt.

PE DRUMUL CEL BUN?

Deşi BDA (Blu-ray Disc Association) îşi anunţase intenţia de a lansa playere şi discuri în cadrul Consumer Electronic Show la începutul anului trecut, majoritatea producătorilor au eşuat în respectarea planului, iar lansările s-au întins pe toată durata anului. Discul Blu-ray are la bază noua tehnologie de inscripţionare cu laser albastru-violet, similară celei folosite de HD-DVD, operând la o frecvenţă de undă de 405nm. Prin comparaţie, CD-urile şi DVD-urile convenţionale folosesc laser de culoare roşie, ce operează la frecvenţe de 780nm, respectiv 650nm. "Aromele" în care se găseşte discul sunt cele de 12cm şi de 8cm, ambele oferind şi variante double sided/dual layer. Din cauza plasării stratului cu informaţii foarte aproape de suprafaţă, discurile iniţiale erau foarte expuse la zgârieturi şi trebuiau păstrate în carcase de plastic. În prezent această inconvenienţă a fost înlăturată prin pulverizarea unui strat de protecţie pe suprafaţa discului, existând cel puţin patru tehnologii proprietare, aparţinând diverşilor membri ai BDA. Tehnologia este în continuă dezvoltare, existând deja demonstraţii cu discuri quad-layer de 100GB. Mai mult, TDK a anunţat de curând crearea unor discuri experimentale de 200GB, care folosesc şase straturi pentru stocarea informaţiei.

CONŢINUT DIGITAL - DREPTURI DIGITALE

Deoarece metodele de compresie de înaltă calitate variază de la producător la producător, fiecare player BD-ROM este obligat să recunoască o listă predefinită de codec-uri video şi audio. Codec-urile video folosite sunt MPEG-2, pentru a oferi compatibilitate cu standardul DVD, H.264 (cunoscut şi ca MPEG-4/AVC) şi VC-1, alternativa propusă de Microsoft. Pentru decodarea audio, playerele sunt obligate să cunoască Dolby Digital AC-3, DTS şi PCM. Opţional, poate fi oferit suport şi pentru Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD şi DTS. Pentru crearea de meniuri, va fi folosită o versiune specială a limbajului de programare JAVA, numită BD-J. De asemenea, unele playere vor incorpora şi suport pentru conectarea la Internet, ceea ce va permite obţinerea de update-uri sau conţinut





REZULTATE TEST (m:s)

Timp scriere BD-R 4x : 23:32
Timp scriere BD-RE 2x : 125:03
Timp scriere DVD-R 12x : 6:20
Timp scriere DVD+R 12x : 6:05
Timp scriere DVD-RW 4x : 15:11
Timp scriere DVD+RW 4x : 14:44
Timp scriere CD-R 8x : 10:52
Timp scriere CD-RW 10x : 8:35
Timp scriere DVD-RAM 5x : 26:22
Timp scriere DVD-R(DL) 4x : 27:41
Timp scriere DVD-R(DL) 4x : 27:28

SPECIFICAŢII

Viteză maximă scriere CD-R/RW: 8x/10x
Viteză maximă scriere DVD-R/RW: 12x/6x
Viteză maximă scriere DVD+R/RW: 12x/8x
Viteză maximă scriere DVD-RAM: 5x
Viteză maximă scriere BD-R/RE: 4x/2x
Viteză maximă scriere DVD+/-R(DL): 4x
Overburn CD/DVD: Da, 95 min./Nu
Mount Rainier: Nu
Dimensiune buffer BD/CD/DVD: 4MB/2MB/2MB
Interfaţa: E-IDE/ATAPI (UDMA2)
Software inclus: Cyberlink BD Suite

adiţional, nedisponibile în momentul lansării discurilor. Toate bune şi frumoase, dar cum rămâne cu asigurarea unor câştiguri substanţiale? Din acest punct de vedere, discurile Blu-ray au încorporată o măsură de protecţie împotriva pirateriei numită BD+, care permite schimbarea dinamică a cheilor necesare decriptării conţinutului. În eventualitatea spargerii unei asemenea chei, producătorii o pot schimba şi coda în toate discurile ulterioare, prevenind astfel eşuarea întregului sistem. De asemenea, discurile nu pot fi copiate decât de un număr limitat de ori, iar asta numai cu aprobarea producătorului. În perspectiva producătorilor, lipsa unui astfel de sistem de criptare dinamică este ceea ce a determinat eşecul CSS, sistemul de protecţie folosit de DVD. Această tehnologie împreună cu SPDC (Self Protecting Digital Content) pot preveni rularea conţinutului pe playerele neautorizate. Adiţional, BDA a convenit introducerea unor amprente digitale în construcţia discurilor. Sub numele de "ROM-Mark", tehnologia se va găsi în fiecare inscriptor ROM şi va necesita o componentă hardware specială. Toate playerele Blu-ray trebuie să verifice existenţa acestei amprente. Prin licenţierea componentei respective, BDA speră să împiedice producţia în masă a unităţilor BD-ROM fără autorizaţie. Este interesant de menţionat că în momentul de faţă au apărut pe Internet zvonuri legate de ocolirea acestor măsuri de securitate, fără a fi adusă însă momentan nicio dovadă în acest sens.

HD DVD, UN RIVAL DE TEMUT

Principalul adversar al tehnologiei Blu-ray este HD DVD, susţinută de Toshiba, NEC Corporation, Microsoft şi Intel. În termeni de compresie audio/video, cele două formate sunt similare, codec-urile obligatorii impuse fiind aceleaşi; când vine vorba de codec-uri opţionale însă, Blu-ray iese câştigător. Calitativ, deşi are o rată de transfer al datelor mai ridicată, imaginea oferită de Blu-ray tinde să fie mai granulară în părţile mai întunecate ale acesteia, fapt datorat metodei de inscripţionare a discului. Chiar dacă spaţiul de stocare oferit de rivalul său este mult mai restrâns, acesta este avantajat de procesul de fabricaţie foarte asemănător celui al unui DVD clasic, costurile de trecere la producţia acestuia fiind astfel considerabil mai reduse decât în cazul Blu-ray. Mai mult, la sfârşitul lunii noiembrie 2004, patru studiouri de film hollywoodiene şi-au anunţat preferinţa pentru formatul HD DVD. Bătălia este totuşi strânsă, dovada constând în faptul că, de atunci, doar unul dintre ele a lansat titluri High Definition exclusiv pe discuri HD DVD, celelalte folosindu-se de ambele formate. Totodată, includerea unei unităţi Blu-ray în consola de nouă generaţie Playstation 3 de la Sony, datorită căreia producătorul a amânat lansarea timp de un an, va ajuta la răspândirea sa.

PLATFORMA DE TEST

Platforma de test a avut la bază un procesor E6600 supratactat la 3.6GHz, montat pe o placă de bază ASUS Commando cu chipset Intel P965. Memoriile utilizate au fost 2x512MB DDR2 GeIL rulând la latenţe de 4-4-4-12, iar harddisk-ul ales a fost Western Digital WD1600JS. Unitatea de scriere folosită a fost modelul GBW-H10N Super Multi Blue de la LG, pusă la dispoziţie prin amabilitatea firmei Asesoft Distribution. Fiind prima unitate din lume care oferă o viteză de scriere BD-R de 4x, aceasta este totodată compatibilă şi cu toate formatele CD şi DVD folosite la scară largă. Software-ul de inscripţionare folosit a fost Cyberlink PowerGo,din suita Cyberlink BD Solution disponibilă pe discul inclus în pachet.

COMPORTARE ÎN TEST

Pe toată durata testelor unitatea s-a descurcat foarte bine, neîntâmpinând nicio problemă în recunoaşterea, citirea şi scrierea mediilor folosite. Cu excepţia CD/CD-RW marca Memorex, toate celelalte discuri folosite au fost marca Verbatim. Fiind prima unitate Blu-ray testată în redacţie, am fost surprinşi să remarcăm timpul foarte mare necesar înregistrării unui disc reinscriptibil BD-RE, deşi era vorba de doar 22.6GB de date. În timpul inscripţionării, GBW-H10N s-a dovedit a fi oarecum zgomotos, căldura degajată fiind şi ea destul de mare. Un dezavantaj l-au reprezentat şi vitezele foarte mici de scriere a CD-urilor, combinate cu incapacitatea drive-ului de a citi discuri Blu-ray dual layer. Pentru a evita orice confuzie, este important de menţionat că la ora actuală nu există pe piaţă nici un writer capabil să înregistreze discuri Blu-ray dual layer, prima astfel de unitate fiind anunţată de ASUS pentru luna iulie.

CONCLUZIE

În ciuda avantajelor evidente ale spaţiului de stocare mult mai generos decât de cel oferit de formatul DVD, Blu-ray este un produs destinat mai ales entuziaştilor sau celor care doresc o soluţie alternativă de stocare şi back-up. Acest lucru se datorează în cea mai mare parte preţurilor practicate de producători, acestea învârtindu-se în jurul sumei de 750$ pentru o unitate şi în jurul a 20$ pentru un disc BD-R. Viitorul apropiat nu anunţă încă o modalitate de remediere a acestei situaţii, costurile de producţie a unităţilor şi a discurilor rămânând în continuare ridicate.

Bogdan Dumitraşcu
bogdan.dumitrascu@xtrempc.ro

COMPARAŢIE ÎNTRE FORMATE

	Blu-ray	HD-DVD	DVD
Lungime de undă laser	405nm	405nm	650nm
Apertura numerică	0.85	0.65	0.6
Capacitate single layer	25GB	15GB	4.7GB
Capacitate dual layer	50GB	30GB	8.5GB
Timp Playback Standard Definition	23 ore	13.8 ore	4 ore
Timp Playback High Definition	9 ore	8 ore	N/A
Codec-uri video	H.264/ VC-1/ MPEG-2	H.264/ VC-1/ MPEG-2	MPEG-2
Codec-uri audio lossless obligatorii	Linear PCM	Linear PCM/ MLP(TRUE HD) (2-ch)	Linear PCM (2ch)
Codec-uri audio lossless optionale	DTS HD (lossless)/ 7.1 PCM/MLP (lossless)	DTS HD (lossless)	N/A
Codec-uri audio lossy obligatorii	Dolby Digital Plus/ DTS/Dolby Digital/ MPEG Audio	Dolby Digital Plus/ DTS/Dolby Digital/ MPEG Audio	Dolby Digital/ MPEG Audio
Rata de transfer maximă	54.0Mb/s	36.55Mb/s	11.08Mb/s
Sistem de protecţie	AACS 128bit	AACS 128bit	CSS 40bit
Rezoluţie maximă	1920x1080	1920x1080	720x576



FRECVENŢA LA PUTERE

MEMORII DDR2 800MHZ

Industria jocurilor a cunoscut o evoluţie fantastică, iar cerinţele legate de hardware au crescut şi ele în acelaşi ritm. Astfel, tot mai mulţi pasionaţi de jocuri aleg memorii DDR2 800MHz.

PENTRU A SATISFACE NEVOILE PASIONAŢILOR de jocuri, au apărut memoriile DDR, cu frecvenţe de 266MHz, 333MHz şi 400MHz. Acestea au fost urmate de DDR2, pentru care JEDEC a standardizat următoarele frecvenţe: 400MHz, 533MHz, 667MHz şi 800MHz. Deşi există producători care comercializează memorii tactate şi la frecvenţe mai mari, acestea nu apar în standardul JEDEC pentru DDR2, ultimul eliberat fiind pentru DDR2-800MHz (mai, 2006).

JEDEC

Fondat în 1960, JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) se ocupă de standardizarea produselor bazate pe semiconductori şi face parte din EIA (Electronic Industries Alliance), o grupare care reprezintă toate segmentele din industria electronicelor. De la înfiinţare până acum, JEDEC a eliberat o mulţime de standarde pentru dispozitive precum memorii RAM. Denumirea JESD79-2C a fost atribuită standardului care conţine specificaţiile pentru DDR2.

Conform acestui standard, memoriile DDR2 funcţionează la o tensiune de alimentare de 1.8V+/-0.1V, însă, aşa cum se va vedea pe parcursul testului, puţine modele respectă acest lucru. De asemenea, standardul JEDEC împarte memoriile DDR2-800 în trei categorii: DDR2-800C, DDR2-800D şi DDR2-800E. Acestea sunt diferenţiate prin latenţe diferite, după cum urmează: 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6.

LATENŢA

Latenţa semnifică timpul necesar unui calculator pentru a obţine informaţiile aflate în memoria RAM. Memoria este organizată sub forma unui tabel, cu rânduri şi coloane. Informaţia este stocată sub formă de blocuri definite de coordonatele rândului şi coloanei din care fac parte. Pentru accesarea memoriei se fac patru măsurători principale.

tCAS reprezintă numărul de cicluri necesare pentru a accesa o anumită coloană de date. Latenţa CAS (Column Address Strobe) este de multe ori denumită, pe scurt, CAS sau tCL.

tRAS semnifică numărul minim de cicluri necesare pentru a accesa un anumit rând de informaţie din RAM. Mai poartă şi denumirea de Active to Precharge Delay şi reprezintă întârzierea apărută între cerere şi comanda de încărcare.

tRCD este prescurtare pentru Row address to Column address Delay şi reprezintă timpul dintre definirea coordonatelor unui bloc de memorie şi citirea sau scrierea acelei locaţii.

tRP (Row precharge time) se referă la numărul de cicluri necesare pentru a încheia accesul la un rând deschis şi pentru a accesa următorul rând.

Astfel, pentru a accesa o anumită informaţie, controller-ul de memorie execută trei paşi: defineşte rândul care se doreşte accesat (RAS), acordă memoriei timpul de care are nevoie pentru a accesa acel rând (RCD), defineşte coloana dorită (CAS), aşteaptă ca RAM-ul să transmită procesorului datele cerute şi preîncarcă rândul în scopul reciclării acestuia pentru o nouă utilizare (RP).

PROCEDURA DE TESTARE

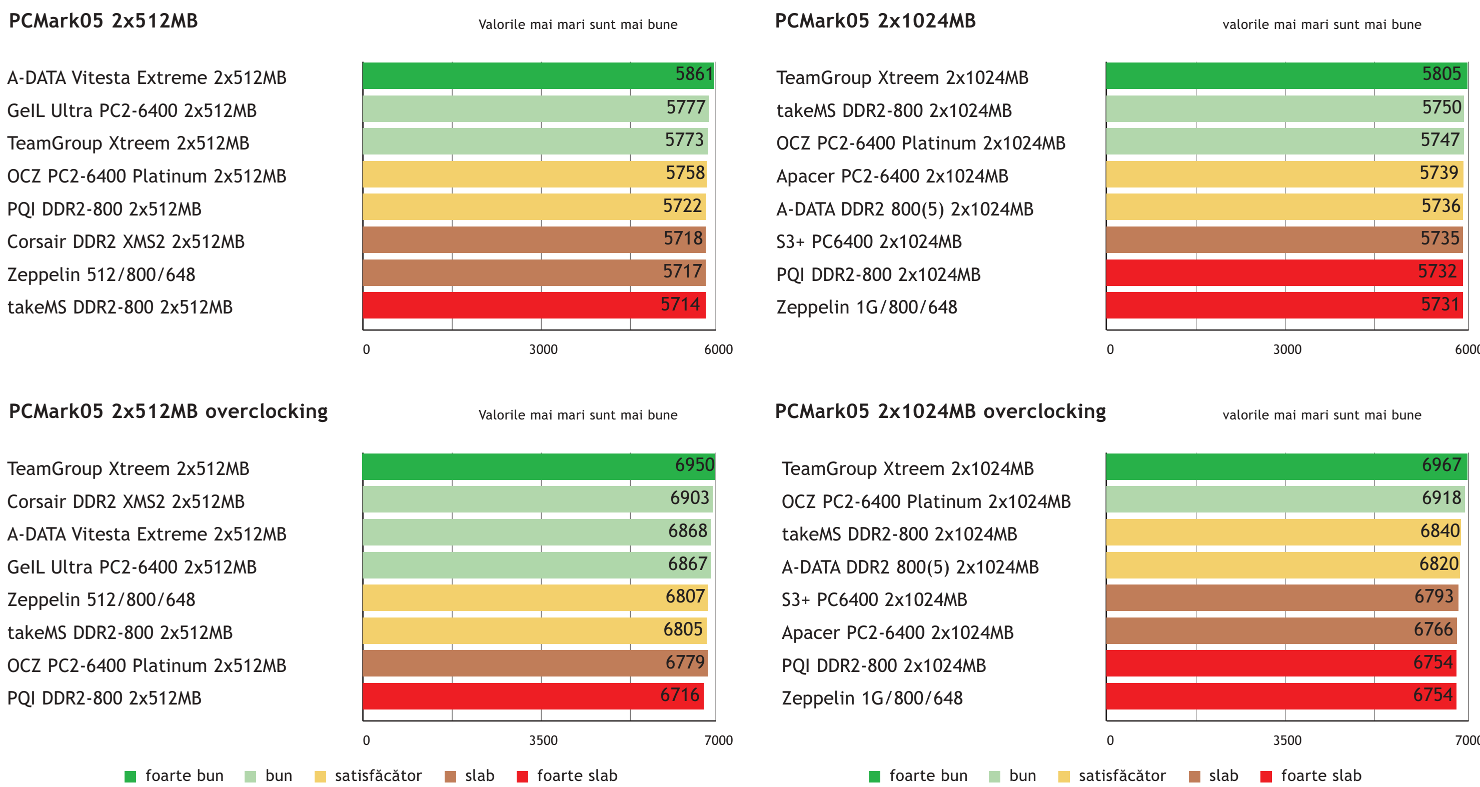
Ţinând cont de nevoile aplicaţiilor actuale, testul s-a realizat pentru kit-urile dual channel DDR2 800MHz, atât 2x512MB, cât şi 2x1024MHz.

Pentru asigurarea stabilităţii, s-au folosit parametrii (latenţe şi tensiune de alimentare) recomandaţi de fiecare producător. Nota finală s-a împărţit astfel: 40% pentru rezultatele obţinute în jocuri, 40% pentru cele din aplicaţii şi 20% pentru posibilităţile de overclocking. Pentru procedeul de overclocking s-au menţinut latenţele recomandate de producător şi s-au modificat frecvenţa şi tensiunea de alimentare, concomitent cu modificarea frecvenţei procesorului.

Datorită limitărilor impuse de divizorul platformelor AMD, am ales pentru acest test o platformă bazată pe un procesor Intel Core 2 Quad QX6700 şi am folosit o placă de bază construită în jurul ultimului chipset NVIDIA, nForce 680i. Restul componentelor au fost: placă video ATI Radeon X1900XTX, harddisk Western Digital SATA300 160GB şi un cooler Gigabyte 3D Rocket II.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

Rezultate teste memorii DDR2 800 MHz





544 Lei | 999 luni | Depozitul de Calculatoare

OCZ PC2-6400 Platinum 2x512MB

OCZ OCZ2P8001GK iese în evidență încă de la prima privire datorită radiatorului de tip fagure. Memoriile funcționează la frecvența de 800MHz în latențele 4-5-4-15 în condițiile unei tensiuni de alimentare de 2.1V. Tehnologia OCZ 2.2V EVP permite aplicarea unei tensiuni de alimentare de 2.2V +/- 0.5%, fără a duce la invalidarea garanției.

PERFORMANȚE

Prin stabilirea tensiunii de alimentare la 2.3V, s-a putut împinge frecvența până la 950MHz. Astfel, s-au obținut peste 6700 de puncte în testul de memorie din PCMark05, lucru influențat și de tactarea procesorului la 3166MHz.

CONCLUZIE

OCZ OCZ2P8001GK poate satisface nevoile oricărui pasionat de jocuri, iar pentru cei care doresc mai mult există posibilitatea overclocking-ului.

Model: OCZ2P8001GK • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 4-5-4-15 • Tensiune de alimentare: 2.1V • Radiator: Da • EPP: Nu

9.44



526 Lei | lifetime | Caro Group

Corsair DDR2 XMS2 2x512MB

Cu toate că producătorul specifică o tensiune de alimentare de 2.1V pentru Corsair CM2X512A-6400, modelul funcționează la frecvența de 800MHz și la 1.8V, respectând standardele JEDEC. Acest lucru poate fi pus însă și pe seama latențelor sale destul de mari: 5-5-5-12.

PERFORMANȚE

Păstrând parametrii recomandați de producător, rezultatele obținute la teste nu au impresionat. Datorită latențelor, am putut urca frecvența de la 800MHz până la 967MHz, crescând tensiunea de alimentare la 2.2V. În aceste condiții, Everest raportează o viteză de citire de 9024MB/s.

CONCLUZIE

Lider incontestabil pe piața memoriilor de calculator, Corsair demonstrează că poate produce componente performante, respectând în același timp standardele.

Model: CM2X512A-6400 • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 2.1V • Radiator: Da • EPP: Nu

9.41



540 Lei | lifetime | Mario Soft

TeamGroup Xtreem 2x512MB

Deși reprezintă modelul cu cele mai mici latențe (4-4-4-10) din testul nostru, TeamGroup TXDD512M800HC4 nu este totuși cel mai rapid model de 800MHz al producătorului din Taipei. Folosind chip-uri Micron D9, TeamGroup Xtreem funcționează la parametrii recomandați cu o tensiune de alimentare de 2V.

PERFORMANȚE

Dacă viteza de 5700MB/s obținută în Sandra 2005 vi se pare insuficientă, puteți apela cu încredere la overclocking. Menținând latențele recomandate și mărind tensiunea la 2.3V, memoriile au funcționat stabil la 967MHz și s-au înregistrat peste 6700MB/s în Sandra 2005.

CONCLUZIE

Așa cum reiese și din denumire, Xtreem sunt niște memorii care se adresează în special pasionaților de overclocking.

Model: TXDD512M800HC4 • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 4-4-4-10 • Tensiune de alimentare: 2V • Radiator: Da • EPP: Nu

9.48



409 Lei | lifetime | Tape Computer

PQI DDR2-800 2x512MB

Lucrând la latențe ridicate, 5-5-5-12, PQI MEAER329LA respectă standardul JEDEC referitor la tensiunea de alimentare - 1.8V. Drept urmare, memoriile nu au nevoie de un sistem de răcire și de aceea producătorul nu a atașat radiatoare acestui model.

PERFORMANȚE

Clasându-se în categoria entry level a memoriilor DDR2 800MHz, modelul de față de la PQI s-a comportat onorabil, menținând parametrii inițiali. Prin overclocking, nu am putut atinge decât 823MHz, diferența mare de performanță din teste datorându-se mai mult modificării frecvenței procesorului, împins până la 3202MHz.

CONCLUZIE

Modelul propus de PQI reprezintă o soluție accesibilă, care se adresează unui segment de utilizatori foarte mare.

Model: MEAER329LA • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.27



495 Lei 99 ani Best Computers/Diverta
495 Lei 99 ani Skin

GeIL Ultra PC2-6400 2x512MB

GeIL GX21GB6400UDC, acoperite cu radiatoare de culoare portocalie, sau Racing Orange, cum spune producătorul, funcționează în latențele 4-4-4-12, la o tensiune de 2.1V. Conform specificațiilor, tensiunea maximă permisă pentru acest model este de 2.3V.

PERFORMANȚE

La parametrii standard, memoriile s-au comportat impecabil, reușind chiar să depășească modelul propus de TeamGroup atât în jocuri, cât și în aplicații. GeIL pierde însă teren la overclocking, atingând o frecvență de numai 877MHz. Cu toate acestea, s-a simțit un plus de performanță, datorat și tactării procesorului la 3200MHz.

CONCLUZIE

GeIL GX21GB6400UDC este un nume care se adresează celor ce doresc o configurație 2x512MB care să ofere maximum de performanță.

Model: GX21GB6400UDC • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 4-4-4-12 • Tensiune de alimentare: 2.1V • Radiator: Da • EPP: Nu

9.39



480 Lei 99 ani Skin

A-DATA Vitesta Extreme 2x512MB

A-DATA M2OMI9G3H3160INB5Z este singurul kit de memorie din test care beneficiază de tehnologia EPP. La frecvența de 800MHz, producătorul recomandă latențele 4-4-4-12 la o tensiune de alimentare de 2V. Aceste valori trebuie configurate manual, din BIOS-ul plăcii de bază, deoarece nu sunt scrise în SPD.

PERFORMANȚE

Prezența tehnologiei EPP s-a dovedit foarte utilă, transformând procedeul de overclocking în joacă de copii. A-DATA a obținut rezultate foarte bune atât la capitolul jocuri, cât și la aplicații. Dovezi ale acestui lucru sunt timpul de 230s obținut la testul de arhivare WinAce și cele peste 121.000 de puncte din Aquamark3.

CONCLUZIE

Vitesta Extreme își merită numele pe deplin, performanțele sale fiind de-a dreptul amețitoare.

Model: M2OMI9G3H3160INB5Z • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 4-4-4-12 • Tensiune de alimentare: 2.0V • Radiator: Da • EPP: Da

9.55



457 Lei 10 ani Lasting System

takeMS DDR2-800 2x512MB

Respectând specificațiile impuse de JEDEC, cele două module a câte 512MB de la takeMS montate de noi în configurație dual channel funcționează la tensiunea de 1.8V. Latențele pe care le recomandă producătorul pentru frecvența de 800MHz sunt 5-5-5-12.

PERFORMANȚE

Așa cum era de așteptat, nota obținută de takeMS TMD51B264C081-805AE este una medie. Cu toate că modulele de față nu dispun de un sistem de răcire, prin overclocking s-a depășit bariera de 900MHz. Acest lucru a fost posibil prin mărirea tensiunii de alimentare la 2.1V.

CONCLUZIE

Pentru cei ce doresc memorii pe care să le poată folosi cu aproape orice placă de bază compatibilă DDR2, takeMS TMD51B264C081-805AE reprezintă alegerea potrivită.

Model: TMD51B264C081-805AE • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.38



370 Lei lifetime Royal Computers

Zeppelin 512/800/648

Fiind vorba de un model fără radiatoare, Zeppelin 0107 004RF8& funcționează alimentându-se cu o tensiune de 1.8V. Latențele recomandate de producător sunt 5-5-5-12.

PERFORMANȚE

Valori precum 118 cadre pe secundă în F.E.A.R. sau 6825 de puncte în 3DMark06 descriu foarte bine performanțele acestor memorii. Desigur, aceste valori pot fi îmbunătățite prin overclocking. Aplicând o tensiune de 2.1V pe cele două module, am putut ridica frecvența acestora până la 921MHz. În aceste condiții, la testul de memorie din PCMark05 s-au înregistrat 6807 puncte.

CONCLUZIE

Oferind posibilitatea realizării unui overclocking de peste 15%, modulele de memorie Zeppelin reprezintă o soluție demnă de luat în calcul.

Model: 0107 004RF8& • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x512MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.40



813 Lei lifetime Tape Computer

PQI DDR2-800 2x1024MB

Ca și modelele cu capacitate de 512MB de la PQI participante la test, modulele de 1024MB respectă standardul JEDEC și funcționează la latențele 5-5-5-12 cu o tensiune de alimentare de 1.8V. Tensiunea mică de alimentare permite utilizarea memoriilor fără montarea unui radiator.

PERFORMANȚE

S-a înregistrat o ușoară creștere a performanțelor față de modelul cu capacitate mai mică, în special la testul de arhivare. Din păcate, overclocking-ul s-a încheiat tot la limita de 823MHz, indiferent de tensiunea de alimentare aplicată.

CONCLUZIE

Pentru cei care doresc un sistem pe care să poată rula orice joc de pe piață, două module PQI DDR2-800 a câte 1024MB reprezintă alegerea ideală.

Model: MEAER429LA • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.34



1136 Lei lifetime Senorg România

TeamGroup Xtreem 2x1024MB

Kit-ul de 2x1024MB oferit de TeamGroup este câștigătorul testului nostru, primind nota 9.60. Acest lucru se datorează în mare parte latențelor mici, 4-4-4-10, pentru care se recomandă o tensiune de 2V.

PERFORMANȚE

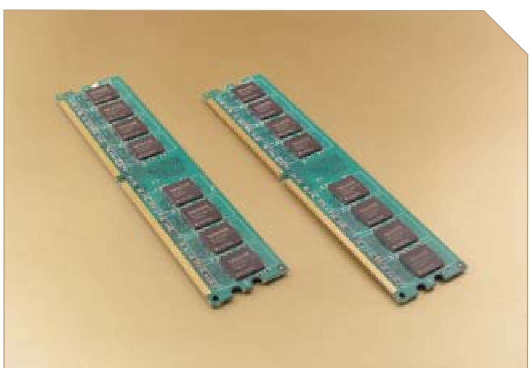
Cea mai impresionantă parte a testării a constituit-o operația de overclocking. Astfel, memoriile au lucrat stabil la o frecvență de 1000MHz după ce am urcat tensiunea la 2.4V. În aceste condiții, s-a obținut o viteză de citire de peste 9200MB/s în Everest. Memoriile pot fi folosite fără probleme și la valorile standard, iar acest lucru reiese din valori, precum cele 42.237 de puncte obținute în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Așa cum reiese și din teste, modelul TXDD1024M800HC4 de la TeamGroup este un produs dedicat performanței și overclocking-ului extrem.

Model: TXDD1024M800HC4 • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 4-4-4-10 • Tensiune de alimentare: 2V • Radiator: Da • EPP: Nu

9.60



881 Lei 10 ani Lasting System

takeMS DDR2-800 2x1024MB

La fel ca majoritatea memoriilor DDR2 tactate la 800MHz care respectă standardele JEDEC, takeMS TMS1GB264C081-805AE folosește latențele 5-5-5-12.

PERFORMANȚE

În ciuda latențelor mari și a absenței unui sistem de răcire, takeMS s-au descurcat bine în teste. Acest lucru se observă cel mai bine din cele peste 211 cadre pe secundă obținute în Far Cry. Nu trebuie neglijată nici posibilitatea overclocking-ului, unde s-au obținut 921MHz mărind tensiunea de alimentare la 2.2V. Funcționând la acești parametri, punctajul din PCMark05 a crescut de la 5750 la 6840.

CONCLUZIE

Deși nu au nimic deosebit, memoriile de la takeMS au reușit să obțină rezultate mai bune decât alte modele cu specificații similare.

Model: TMS1GB264C081-805AE • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.44



820 Lei 99 ani Skin

A-DATA DDR2 800(5) 2x1024MB

Pe lângă puternicele modele Vitesta, A-DATA pune la dispoziția utilizatorilor și modele accesibile. Acestea se caracterizează prin absența radiatorului, tensiunea de alimentare de 1.8V și latențele 5-5-5-12. Modelul M20AD6G3I4170I1E58 de la A-DATA poate fi folosit pe majoritatea plăcilor de bază care suportă DDR2 800MHz.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute la parametrii standard arată că memoriile fac față cu brio la orice aplicație de pe piață. Prin mărirea tensiunii de alimentare la 2.1V, frecvența memoriilor s-a putut ridica la 879MHz, obținându-se astfel un plus de performanță.

CONCLUZIE

A-DATA M20AD6G3I4170I1E58 se adresează tuturor pasionaților de jocuri și, în plus, oferă posibilitatea realizării unui overclocking decent.

Model: M20AD6G3I4170I1E58 • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.41

Cea mai bună alegere pentru nForce 680i

ASUS Striker Extreme este ideală pentru rularea celor mai recente jocuri



Dintre toate plăcile de bază cu chipset nForce 680i testate recent de mine, ASUS Striker Extreme din seria ROG (Republic of Gamers) este singura pe care o recomand. Dispune de caracteristici care simplifică procesul de construire a sistemului dar a demonstrat şi cea mai bună peformanţă din clasa din care face parte.
Deoarece are suport pentru tehnologia NVIDIA Quad SLI şi este compatibilă cu specificaţiile FSB 1333MHz, Striker Extreme este o placă de bază ideală atât pentru gameri cât şi pentru cei care vor să obţină maximul de performanţă.

Sistem de Tweaking cu stil: LCD Poster

LCD Poster este un sistem de tuning. Inginerii şi utilizatorii entuziaşti îşi instalează în sisteme carduri pentru debug. Acestea afişază două cifre/litere care corespund unui anumit proces din etapa de iniţializare a sistemului (procesul de boot). Pe baza acestui cod se poate verifica, consultând un manual, care parte a sistemului este vinovată de blocarea sistemului în timpul procesului de iniţializare.

LCD Poster afişează numele fiecărei etape din procesul de iniţializare în loc de coduri greu de reţinut. Când sistemul se blochează din cauza unei configurări greşite sau unei conectări defectuoase LCD Poster va afişa numele procesului la care s-a ajuns. În acest fel utilizatorii vor afla exact ce trebuie să repare.



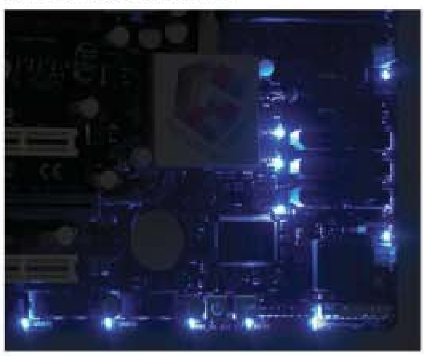
Conectare pe întuneric – EL I/O

Gamerii din ziua de azi cer de la un computer mai mult decât o performanţă bună. Ei vor caracteristici care să simplifice utilizarea computerului chiar şi atunci când este vorba de ansamblarea lui pe întuneric în cadrul unui LAN Party.

Placa de bază Striker Extreme este dotată cu panelul EL I/O pentru a simplifica conectarea dispozitivelor chiar şi atunci când este întuneric. O funcţie utilă pentru LAN Party-uri. De acum nu o să mai conectăm greşit device-uri chiar şi atunci când este întuneric.

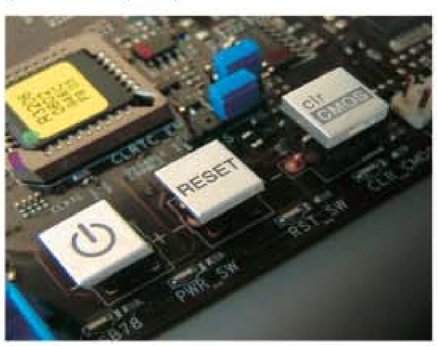
LED-urile onboard sunt plasate strategic pentru a ilumina etichetele plăcii de bază. Utilizatorul poate aprinde sau stinge LED-urile printr-un comutator amplasat în zona conectorilor I/O. Atunci când aprindem LED-urile prin intermediul acestui comutator, automat sunt oprite toate circuitele pentru a preveni orice posibil accident nedorit.

În afară de utilitatea lor trebuie să recunosc că placa de bază arată foarte bine cu aceste LED-uri.



Comutatori onboard – Porneşte sistemele fără carcasă cu o apăsare de buton

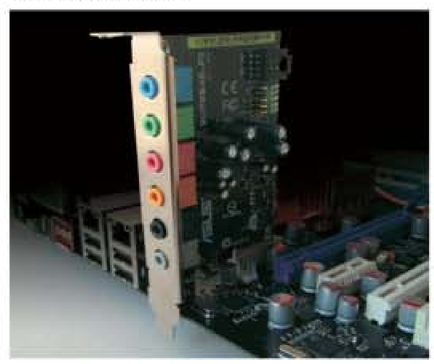
Un utilizator experimentat asamblează sistemul fără carcasă. În acest caz el trebuie să scurtcircuiteze pinii de pe front panel pentru a porni sau reseta sistemul. Dacă trebuia să reseteze memoria CMOS singura opţiune era îndepărtarea bateriei pentru câteva secunde. Cu Striker Extreme oricare dintre aceste operaţii se pot realiza printr-o simplă apăsare de buton.



Sunet clar - SupremeFX

Placa de sunet SupremeFX este concepută pentru a oferi cea mai bună experienţă în jocuri. Toate efectele se vor auzi clar şi puternic indiferent dacă foloseşti un sistem 7.1 sau doar o pereche de căşti.

Cardul este livrat cu microfonul Array Mic. Când vă aflaţi într-un loc aglomerat, acest microfon va recepta doar sunetele care vin dinspre voi, ignorând alte zgomote de fond. Array Mic integrează şi tehnologia "Echo Cancellation" pentru eliminarea efectului de ecou.



Bundle Bogat format din jocuri 3D, 3DMark® 06 Advanced Edition şi KasperskyÆ Anti-Virus

Ghost Recon Advanced Warfighter are suport pentru efecte fizice complexe şi este în prezent unul dintre cel mai populare jocuri.

3DMark 06 este cel mai apreciat şi folosit benchmark. El include teste grafice pentru SM2.0 şi HDR/SM3.0 Shader şi are suport pentru procesoare cu unul sau mai multe nuclee.

Kaspersky® Anti-Virus Personal oferă protecţie antivirus excelenta pentru acasă sau birou. Acest program este recunoscut pentru rata foarte bună de detecţie a viruşilor de calculator.

Detalii tehnice:
- Compatibilă cu procesoarele Intel® Quad-core şi Intel® Core 2 Extreme / Core 2 Duo
- NVIDIA nForce® 680i SLI
- Dual-channel DDR2 800/667/533
- SupremeFX / DTS Connect / Array Mic / Noise Filter
- 10 x USB
- 6 x onboard SATA & 2 x eSATA
- 2 x 1394a



700 Lei lifetime Royal Computers

S3+ PC6400 2x1024MB

Deși nu este cunoscută pe piața din România, compania S3+ Technologies, din Elveția, poate produce în fabricile sale din Taiwan și Hong Kong până la 40.000 de module de memorie și 8.000 de memorii flash pe zi. Modelul testat de noi folosește latențele 5-5-5-12 la o tensiune de alimentare de 1.8V.

PERFORMANȚE

Memoriile s-au comportat bine atât în jocuri, cât și în restul aplicațiilor rulate. Ele nu excelează prin rezultatele obținute, însă sunt suficient de puternice pentru a satisface nevoile celor mai mulți dintre utilizatori. Mărirea tensiunii de alimentare la 2.1V a permis un overclocking de peste 10%.

CONCLUZIE

Notele obținute de S3+ S8001G16KT arată că, în ciuda brandului mai puțin cunoscut, produsele companiei elvețiene sunt competitive.

Model: S8001G16KT • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.41



1047 Lei 999 luni Depozitul de Calculatoare

OCZ PC2-6400 Platinum 2x1024MB

Pentru cei care doresc să poată rula la detalii de calitate maxime toate noutățile în materie de jocuri, seria Platinum de la OCZ oferă un kit dual channel 2x1024MB PC2-6400. La fel ca în cazul modelului 2x512MB, se observă radiatorul perforat. Latențele standard sunt 5-5-5-12, iar tensiunea de alimentare 2.1V.

PERFORMANȚE

Prin overclocking, memoriile au rulat stabil la 967MHz, fiind alimentate la 2.3V. În aceste condiții, s-a obținut o viteză de peste 9200MB/s în testul de citire din Everest. Nu trebuie neglijate nici rezultatele obținute cu setările standard.

CONCLUZIE

Deși nu operează de mult timp pe piața memoriilor pentru calculator, OCZ reușește să le ofere utilizatorilor soluții performante care pot concura cu cele ale marilor producători.

Model: OCZ2G8002GK • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 2.1V • Radiator: Da • EPP: Nu

9.50



404 Lei 60 luni RHS Company

Apacer PC2-6400 2x1024MB

Cunoscut ca furnizor de module DRAM pentru cei mai mari producători de PC-uri ai lumii și pentru memoriile dedicate serverelor, Apacer propune ca soluție de vârf un model cu frecvență de 800MHz care funcționează la latențele 5-5-5-12 și tensiunea de alimentare de 1.8V, respectând astfel standardul JEDEC.

PERFORMANȚE

Latențele mari, combinate cu o tensiune de alimentare de 2V, au permis stabilirea unei frecvențe de aproape 900MHz pentru modulele Apacer, ceea ce este destul de mult dacă ținem cont de faptul că este vorba de un model fără radiatoare.

CONCLUZIE

Datorită respectării standardelor, Apacer 78.01G9I.9HC se adresează unui număr mare de utilizatori.

Model: 78.01G9I.9HC • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.42



740 Lei lifetime Royal Computers

Zeppelin 1G/800/648

Zeppelin 0107 004RE1 sunt module de memorie DDR2 800MHz double sided care folosesc latențele 5-5-5-12 la tensiunea de 1.8V.

PERFORMANȚE

Obținând notele 9.41 pentru comportamentul în jocuri și 9.5 pentru aplicații, cele două module Zeppelin de câte 1GB pot fi considerate de nivel mediu. Din păcate, memoriile de față nu suportă overclocking. Astfel, indiferent de parametrii configurați în BIOS, nu s-a putut obține o frecvență mai mare de 806MHz. Diferențele de performanță observate la acest capitol se datorează modificării frecvenței la care a fost tactat procesorul.

CONCLUZIE

Zeppelin 1G/800/648 se descurcă bine în orice aplicație, însă nu sunt recomandate pasionaților de overclocking.

Model: 0107 004RE1 • Tip memorie: DDR2-800 • Capacitate: 2x1024MB • Lățime de bandă maximă teoretică: 6400MB/s • Latențe: 5-5-5-12 • Tensiune de alimentare: 1.8V • Radiator: Nu • EPP: Nu

9.33

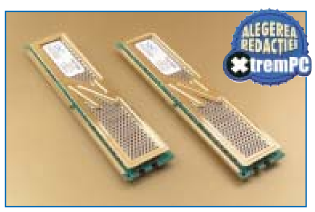
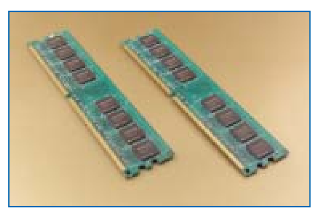
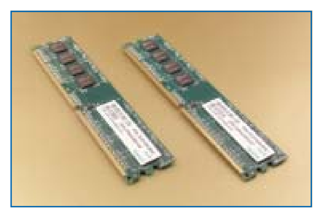

MEDIA DOT tm
online store
componente IT / electronice / foto - video.
livrare la usa ta. pana seara tarziu.
mediadot.ro

2 x 512MB

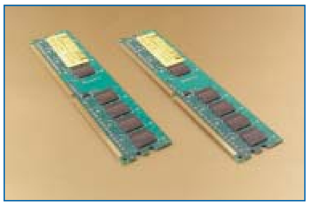
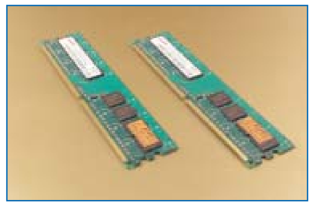
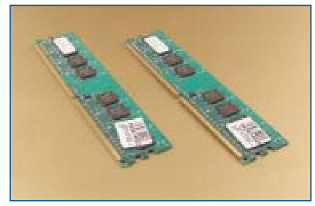
2 x 1024MB

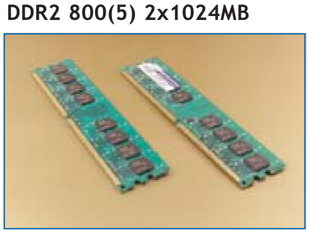
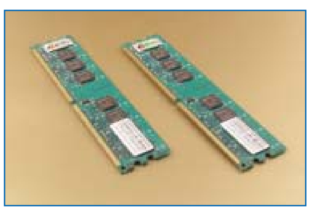
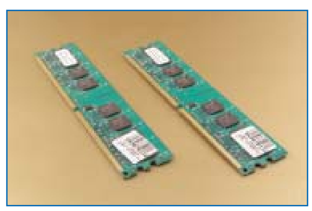
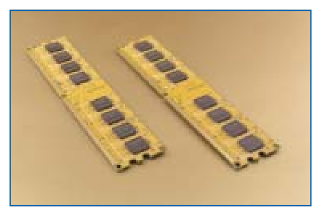
A-DATA Vitesta Extreme 2x512MB	TeamGroup Xtreem 2x512MB	OCZ PC2-6400 Platinum 2x512MB	Corsair DDR2 XMS2 2x512MB
			

	A-DATA Vitesta Extreme 2x512MB	TeamGroup Xtreem 2x512MB	OCZ PC2-6400 Platinum 2x512MB	Corsair DDR2 XMS2 2x512MB
Detalii tehnice				
Model	M2OMI9G3H3160INB5Z	TXDD512M800HC4	OCZ2P8001GK	CM2X512A-6400
Latențe	4-4-4-12	4-4-4-10	4-5-4-15	5-5-5-12
Tensiune de alimentare (V)	2	2	2.1	1.8
EPP	Da	Nu	Nu	Nu
Radiator	Da	Da	Da	Da
Rezultate teste				
FarCry 1024x768 (fps)	210.83	209.02	210.68	209.9
Half Life 2 1024x768 (fps)	188.1	188.3	188.43	187.7
DOOM 3 1024x768 (fps)	59.5	59.5	59.5	56.6
F.E.A.R. 1024x768 (fps)	117	116	116	115
AquaMark3	121579	119101	119484	118467
3DMark 2001	42007	41467	41648	41474
3DMark06	6831	6817	6814	6817
PCMark05 memory	5861	5773	5758	5718
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	5836/5832	5701/5701	5717/5716	5695/5693
Everest Citire/Scriere (MB/s)	7801/4858	7618/4859	7589/4859	7534/4856
Arhivare WinACE (s)	230	248	250	252
Overclocking				
Frecvență memorie/procesor (MHz)	921/3225	967/3225	950/3166	967/3225
Tensiune (V)	2.1	2.3	2.3	2.2
PCMark05 memory	6868	6950	6779	6903
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6759/6754	6730/6735	6618/6619	6809/6782
Everest Citire/Scriere (MB/s)	9030/5856	9199/5875	8935/5769	9024/5874
Note				
Jocuri	9.47	9.40	9.42	9.31
Aplicații	9.70	9.44	9.42	9.37
Overclocking	9.44	9.71	9.52	9.69
Verdict	**9.55**	**9.48**	**9.44**	**9.41**

TeamGroup Xtreem 2x1024MB	OCZ PC2-6400 Platinum 2x1024MB	takeMS DDR2-800 2x1024MB	Apacer PC2-6400 2x1024MB
			

	TeamGroup Xtreem 2x1024MB	OCZ PC2-6400 Platinum 2x1024MB	takeMS DDR2-800 2x1024MB	Apacer PC2-6400 2x1024MB
Detalii tehnice				
Model	TXDD1024M800HC4	OCZ2G8002GK	TMS1GB264C081-805AE	78.01G9I.9HC
Latențe	4-4-4-10	5-5-5-12	5-5-5-12	5-5-5-12
Tensiune de alimentare (V)	2	2.1	1.8	1.8
EPP	Nu	Nu	Nu	Nu
Radiator	Da	Da	Nu	Nu
Rezultate teste				
FarCry 1024x768 (fps)	210.1	210.8	211.25	210.75
Half Life 2 1024x768 (fps)	187.8	186.8	187.4	188
DOOM 3 1024x768 (fps)	59.5	59.5	59.5	59.5
F.E.A.R. 1024x768 (fps)	118	115	114	116
AquaMark3	121403	120131	119916	119789
3DMark 2001	42237	41499	41357	41704
3DMark06	6821	6820	6811	6826
PCMark05 memory	5805	5747	5750	5739
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	5768/5756	5754/5723	5745/5711	5704/5706
Everest Citire/Scriere (MB/s)	7765/4856	7665/4859	7668/4858	7665/4859
Arhivare WinACE (s)	238	244	243	243
Overclocking				
Frecvență memorie/procesor (MHz)	1000/3215	967/3225	921/3225	897/3200
Tensiune (V)	2.4	2.3	2.2	2
PCMark05 memory	6967	6918	6840	6766
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6827/6825	6832/6816	6810/6804	6773/6763
Everest Citire/Scriere (MB/s)	9263/5857	9203/5876	9018/5874	8931/5832
Note				
Jocuri	9.47	9.40	9.38	9.42
Aplicații	9.59	9.49	9.50	9.48
Overclocking	9.90	9.72	9.45	9.29
Verdict	**9.60**	**9.50**	**9.44**	**9.42**

	Zeppelin 512/800/648	GeIL Ultra PC2-6400 2x512MB	takeMS DDR2-800 2x512MB	PQI DDR2-800 2x512MB
				
Detalii tehnice				
Model	0107 004RF8&	GX21GB6400UDC	TMD51B264C081-805AE	MEAER329LA
Latențe	5-5-5-12	4-4-4-12	5-5-5-12	5-5-5-12
Tensiune de alimentare (V)	1.8	2.1	1.8	1.8
EPP	Nu	Nu	Nu	Nu
Radiator	Nu	Da	Nu	Nu
Rezultate teste				
FarCry 1024x768 (fps)	210.98	210.7	210.24	209.73
Half Life 2 1024x768 (fps)	187.44	188.5	187.52	188.56
DOOM 3 1024x768 (fps)	59.5	59.5	59.5	59.5
F.E.A.R. 1024x768 (fps)	118	116	117	117
AquaMark3	118300	119104	118427	118131
3DMark 2001	41272	41366	41477	41223
3DMark06	6825	6820	6815	6818
PCMark05 memory	5717	5777	5714	5722
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	5677/5677	5720/5719	5680/5679	5680/5677
Everest Citire/Scriere (MB/s)	7523/4857	7624/4857	7503/4858	7528/4857
Arhivare WinACE (s)	252	247	253	254
Overclocking				
Frecvență memorie/procesor (MHz)	921/3225	877/3200	921/3225	823/3202
Tensiune (V)	2.1	2.2	2.1	2
PCMark05 memory	6807	6867	6805	6716
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6728/6665	6724/6707	6650/6660	6607/6542
Everest Citire/Scriere (MB/s)	8847/5874	8976/5807	8816/5872	8744/5832
Note				
Jocuri	9.42	9.41	9.41	9.40
Aplicații	9.37	9.46	9.36	9.35
Overclocking	9.41	9.20	9.39	8.85
Verdict	**9.40**	**9.39**	**9.38**	**9.27**

	A-DATA DDR2 800(5) 2x1024MB	S3+ PC6400 2x1024MB	PQI DDR2-800 2x1024MB	Zeppelin 1G/800/648
				
Detalii tehnice				
Model	M20AD6G3I4170I1E58	S8001G16KT	MEAER429LA	0107 004RE1
Latențe	5-5-5-12	5-5-5-12	5-5-5-12	5-5-5-12
Tensiune de alimentare (V)	1.8	1.8	1.8	1.8
EPP	Nu	Nu	Nu	Nu
Radiator	Nu	Nu	Nu	Nu
Rezultate teste				
FarCry 1024x768 (fps)	210.37	211.44	210.87	210.89
Half Life 2 1024x768 (fps)	188.45	187.29	187.82	188.37
DOOM 3 1024x768 (fps)	59.5	59.5	59.5	59.5
F.E.A.R. 1024x768 (fps)	115	115	116	115
AquaMark3	120087	119916	119401	119530
3DMark 2001	41416	41489	41745	41731
3DMark06	6836	6823	6819	6811
PCMark05 memory	5736	5735	5732	5731
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	5744/5714	5745/5710	5749/5715	5741/5713
Everest Citire/Scriere (MB/s)	7667/4858	7668/4858	7670/4857	7667/4858
Arhivare WinACE (s)	242	242	243	242
Overclocking				
Frecvență memorie/procesor (MHz)	879/3223	884/3215	823/3202	806/3225
Tensiune (V)	2.1	2.1	2	1.9
PCMark05 memory	6820	6793	6754	6754
Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6719/6720	6758/6757	6674/6632	6609/6608
Everest Citire/Scriere (MB/s)	8969/5869	8954/5856	8919/5833	8899/5875
Note				
Jocuri	9.41	9.41	9.42	9.41
Aplicații	9.5	9.51	9.49	9.50
Overclocking	9.22	9.24	8.90	8.81
Verdict	**9.41**	**9.41**	**9.34**	**9.33**



BARIERA DE VITEZĂ: 3Gb/s

SCSI LA PREŢ DE DESKTOP

Îmbunătăţirile aduse tehnologiilor din domeniul harddisk-urilor au dus la viteze mai mari de transfer şi capacităţi de stocare în continuă creştere, dar se pot ridica la nivelul aşteptărilor?

FIE CĂ VREM SAU NU SĂ RECUNOAŞTEM, harddisk-urile au rămas printre cele mai lente componente care fac parte dintr-un calculator. În timp ce alte componente au urmat o creştere exponenţială a performanţelor sau, mai bine spus, a vitezei de transfer al informaţiilor, în cazul harddisk-urilor acestea au urmat mai degrabă o creştere liniară. Competiţia dintre marii producători de componente de calculator a constat mereu în a dovedi cine este mai bun, cine este pe primul loc, astfel motivându-se pe sine şi pe competitori să ofere alternative mai avantajoase pentru utilizatori. Deşi această "luptă" a condus la apariţia de noi tehnologii şi produse competitive, un alt efect a fost apariţia de noi companii producătoare de componente IT. Însă nu toate domeniile sunt accesibile, cea mai mare creştere fiind înregistrată de numărul de noi producători de memorii RAM şi plăci video. Sfera procesoarelor de calculator este într-un monopol deţinut de un număr restrâns de companii şi asta se poate spune şi în domeniul harddisk-urilor. Această "lipsă" a competiţiei şi strategiile de marketing folosite au avut ca efect eliminarea concurenţei de pe segmentul de piaţă dorit. Iar "dacă nu poţi să-i învingi, cumpără-i!", acesta este noul plan de atac folosit când orice altceva nu oferă rezultate. Unele achiziţii au un scop bine definit, ca de exemplu achiziţia ATI de către AMD, cei din urmă aflându-se în imposibilitatea de a prelua locul de lider pe piaţa procesoarelor x86, aşa că s-au mulţumit cu un segment din gama plăcilor video. Însă achiziţia celor de la Maxtor de către Seagate reprezintă un semn de întrebare. Seagate nu se afla în poziţia de a fi ameninţaţi de către Maxtor şi poate că doar dorinţa de mai mult i-a determinat în cazul acesta.

SISTEMUL DE TEST

Am folosit o platformă formată dintr-o placă de bază MSI K8N Diamond, cu un procesor AMD Athlon64 FX-62, o placă video ATI Radeon X1900XTX, două memorii GeIL de 512MB DDR-433 cu latenţa 2-3-3-6, un cooler Gigabyte 3D Rocket II, ca harddisk de sistem un Seagate Barracuda 7200.8 de 80GB. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional SP2. Testarea harddisk-urilor pe sistem a fost împărţită în două serii de teste. În prima serie, harddisk-urile au fost formatate NTFS cu dimensiunea clusterelor pe valoarea standard oferită de sistemul de operare, o singură partiţie, pe acestea fiind apoi rulate testele sintetice. Am folosit HD Tach 3.0.1.0, SiSoftwareSandra 2007, PCMark05 şi DskSpeed. Apoi s-a trecut la a doua serie de teste, în care am creat două partiţii NTFS formatate identic, prima de 10GB, iar a doua restul spaţiului rămas nealocat. S-au copiat pe prima partiţie un kit de programe de 475MB care conţinea 6415 fişiere aranjate în 113 foldere şi o imagine de 4.14GB. A doua serie de teste a constat în testarea vitezei de transfer de pe o partiţie pe alta.

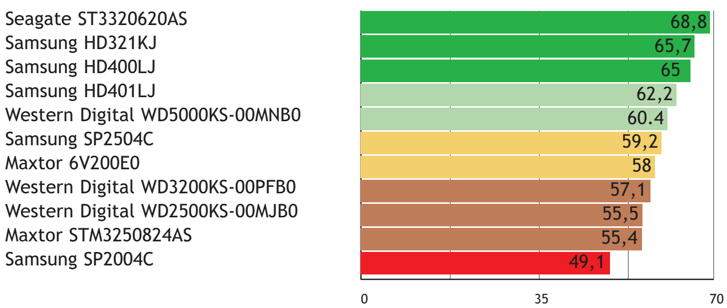
CONCLUZIE

După ce "moda" în domeniul IT a fost reprezentată de dublare, de la memorii dual channel, procesoare dual core şi tot aşa, acum a sosit vremea procesoarelor quad-core şi a configuraţiilor multiprocesor. Harddisk-urile urmează acelaşi principiu, acum fiind mai puţin semnificativă capacitatea maximă a unui singur harddisk, urmându-se principiul "cu cât mai multe cu atât mai bine". Acest aspect este favorizat deoarece, deşi interfaţa SATA II permite o rată de transfer maximă de 300MB/s, harddisk-urile pentru desktop nu au reuşit să ajungă din urmă această viteză. Chiar şi iniţiativa folosirii înregistrării folosind tehnologia P.M.R. (Perpendicular Magnetic Recording) nu a adus diferenţe uriaşe la capitolul viteză, ci a crescut capacitatea de stocare în mod semnificativ. Dintre modelele testate, cele de la Samsung au reuşit să ia coroana cu lauri, fiind urmate la mică distanţă de Seagate. Western Digital şi Maxtor au ocupat poziţiile inferioare ale clasamentului, diferenţele între modele fiind mici. Dar, cum preţurile continuă să scadă, raportul preţ per GB devine atractiv, alegerea unui harddisk fiind reprezentată de preferinţele personale ale fiecărui utilizator.

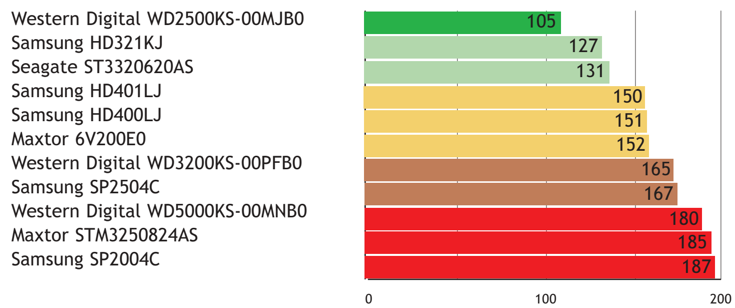
Dan Frîncu
dan.frincu@xtrempc.ro

Rezultate teste HDD

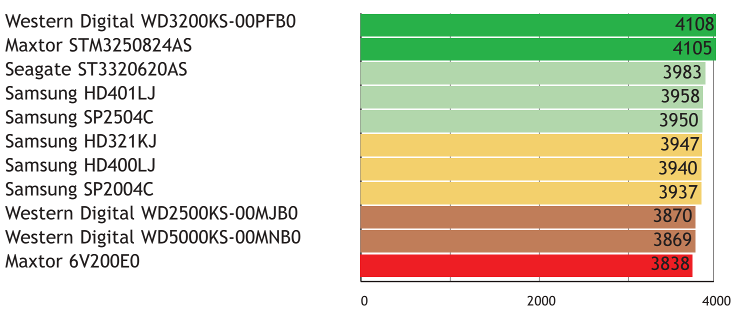
HD Tach 3.0.1.0 Average Read (8MB/s) — Valorile mai mari sunt mai bune



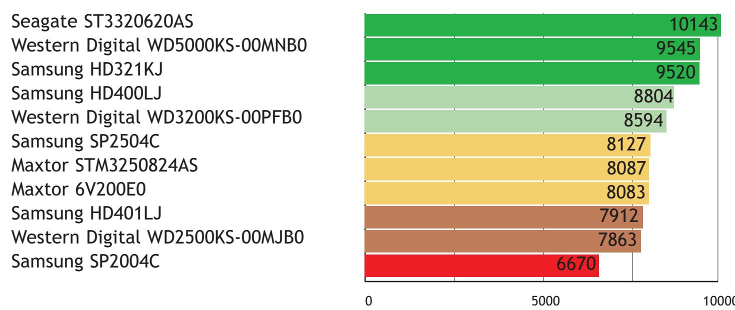
Copiere imagine DVD 4.14GB (secunde) — valorile mai mici sunt mai bune



PCMark05 HDD — Valorile mai mari sunt mai bune



Punctaj DskSpeed — valorile mai mari sunt mai bune



■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

Western Digital **Caviar SE 320GB**



375 Lei	36 luni	**Caro Group**
369 Lei	36 luni	**Depozitul de Calculatoare**
348 Lei	36 luni	**Senorg România**

Modelul din gama Caviar SE este dotat cu un buffer de 16MB, oferind o soluție bună când vine vorba de viteză de transfer de date intern.

PERFORMANȚE

Copierea unei imagini de 4.14GB de pe o partiție pe alta a fost realizată în 2'45". De asemenea, utilitarul DskSpeed a acordat 8594 de puncte pentru prestanțele harddisk-ului, o valoare ridicată comparativ cu alte modele testate.

CONCLUZIE

Deși are tendința de a funcționa la o temperatură ușor ridicată de până la 41 °C în Full Load, performanțele obținute de acesta sunt bune pentru categoria sa de preț.

Model: WDC WD3200KS-00PFB0 · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 320GB · Capacitate efectivă: 298.09GB · RPM: 7200 · Cache: 16MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: 21.00M21 · Greutate: 600 grame

8.23

Samsung **SpinPoint T133 400GB**



468 Lei	36 luni	**RHS Company**

Indicativul T133 din denumirea seriei harddisk-ului reprezintă capacitatea maximă formatată a unui platan.

PERFORMANȚE

Deși în PCMark05 HDD a obținut un scor mai mic decât alte modele, s-a remarcat prin performanțele obținute la citirea de informații în DskSpeed și la copierea de informații între partiții unde i-au trebuit 25" să copieze un kit de programe de 475MB cu 6415 fișiere.

CONCLUZIE

Tehnologia Fluid Dynamic Bearing (FDB) folosită la motorul harddisk-ului îi permite funcționarea la un nivel de zgomot scăzut comparativ cu modelele altor firme.

Model: HD401LJ · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 400GB · Capacitate efectivă: 372.61GB · RPM: 7200 · Cache: 16MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: ZZ100-15 · Greutate: 651 grame

8.33

Maxtor **DiamondMax 20 250GB**



287 Lei | 36 luni | Depozitul de Calculatoare

Acest model este printre primele harddisk-uri produse de Seagate, după ce aceştia au achiziţionat Maxtor anul trecut.

PERFORMANŢE

Din punctul de vedere al testelor sintetice, acest model s-a descurcat mai bine decât altele, însă a pierdut teren la copierea de informaţii de pe o partiţie pe alta, unde i-au luat 3'05" pentru a copia o imagine de 4.14GB între partiţii.

CONCLUZIE

Cei 8MB buffer îşi fac simţită prezenţa în cazuri practice, cum ar fi copierea de informaţii între partiţii, harddisk-ul oferind o temperatură scăzută de funcţionare.

Model: STM3250824AS · Interfaţă: SATA 300 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: 3.AAJ · Greutate: NA

8.24

Samsung **SpinPoint T166 320GB**



331 Lei | 36 luni | RHS Company

O densitate mai mare a informaţiilor pe platan îi conferă acestui model produs de Samsung un plus de performanţă.

PERFORMANŢE

Deşi are o capacitate mai mică decât modelele din seria SpinPoint T133, acesta este foarte rapid, înregistrând 78.87MB/s la citire în DskSpeed, iar transferul imaginii de 4.14GB fiind realizat în 2'07".

CONCLUZIE

HD321KJ beneficiază de Staggered Spin-up, o facilitate întâlnită la harddisk-urile SCSI, care permite pornirea succesivă a harddisk-urilor la iniţializarea sistemului, pentru a nu suprasolicita sursa simultan.

Model: SAMSUNG HD321KJ · Interfaţă: SATA 300 · Capacitate: 320GB · Capacitate efectivă: 298.09GB · RPM: 7200 · Cache: 16MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: CP100-06 · Greutate: NA

9.38

Samsung **SpinPoint P 250GB**



256 Lei Lei | 36 luni | RHS Company

Modelul din seria SpinPoint P s-a remarcat printr-un nivel de zgomot redus, aspect întâlnit la majoritatea harddisk-urilor Samsung.

PERFORMANŢE

Fiind echipat cu 8MB buffer, acesta nu este cel mai rapid harddisk testat, însă a oferit rezultate bune în aplicaţiile sintetice, obţinând 3950 de puncte în PCMark05 HDD şi reuşind să copieze kit-ul de programe între partiţii în 26".

CONCLUZIE

Acest harddisk este recomandat pentru utilizatorii care îşi doresc un model performant la capitolul viteză de transfer şi cu un raport calitate/preţ convenabil.

Model: SAMSUNG SP2504C · Interfaţă: SATA 300 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: VT100-50 · Greutate: NA

8.30

Seagate **Barracuda 7200.10 320GB**



341 Lei | 60 luni | Asesoft Distribution
369 Lei | 60 luni | Depozitul de Calculatoare
405 Lei | 60 luni | Ultra PRO Computers

Seagate foloseşte ca tehnologie de înregistrare a datelor Perpendicular Magnetic Recording (PMR), rezultând la o densitate de până la de 10 ori mai mare decât în cazul înregistrării longitudinale.

PERFORMANŢE

În mod surprinzător, rata maximă de transfer specificată de producător este şi cea obţinută cu DskSpeed, adică 78MB/s.

CONCLUZIE

Acest harddisk este recomandat pentru orice tip de calculator, oferind o performanţă la un nivel superior şi zgomot redus în funcţionare. Temperatura maximă obţinută în Full Load a fost de 43°C.

Model: ST3320620AS · Interfaţă: SATA 300 · Capacitate: 320GB · Capacitate efectivă: 298.09GB · RPM: 7200 · Cache: 16MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: 3.AAE · Greutate: 635 grame

9.32

Samsung SpinPoint T133 400GB



513 Lei | 24 luni | Ultra PRO Computers

Acest model are în dotare 8MB buffer, față de modelul similar de la Samsung care beneficiază de o cantitate dublă de memorie buffer.

PERFORMANȚE

Ca în cazul unui frate mai mic ce suferă de un complex de inferioritate, acest harddisk a impresionat prin rezultate mai bune în anumite teste față de modelul cu 16MB buffer din aceeași generație.

CONCLUZIE

Pentru a ne asigura că nu s-a strecurat vreo greșeală am repetat seria de teste pe aceste două modele, iar rezultatele au păstrat valori apropiate, însă mai mari pentru subiectul în curs.

Model: SAMSUNG HD400LJ · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 400GB · Capacitate efectivă: 372.61GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: ZZ100-15 · Greutate: NA

8.58

Western Digital Caviar SE16 250GB



292 Lei | 36 luni | Depozitul de Calculatoare
312 Lei | 36 luni | Ultra PRO Computers

La acest model lipsește din dotări un amănunt esențial, și anume prezența NCQ-ului.

PERFORMANȚE

Cea mai mare temperatură de funcționare în regim Full Load a fost înregistrată pe acest model, valoarea atinsă fiind de 52°C. Acest aspect nu i-a afectat însă performanțele, reușind transferul a 475MB de informație în 28".

CONCLUZIE

Prin folosirea unui buffer de 16MB s-au crescut vitezele de transfer aferente harddisk-ului, însă se simte o diferență de performanță față de fratele mai mare de 320GB testat, compensând printr-un preț scăzut.

Model: WDC WD2500KS-00MJB0 · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 250GB · Capacitate efectivă: 232.88GB · RPM: 7200 · Cache: 16MB · Native Command Queuing: Nu · Revizie: 02.01C03 · Greutate: 600 grame

7.74

Maxtor DiamondMax 10 200GB



249 Lei | 36 luni | Depozitul de Calculatoare

Multe dintre harddisk-urile SATA 300 vin cu jumper-ul care le limitează la SATA 150 montat din fabrică, acesta fiind un amănunt care trebuie verificat la montarea harddisk-ului în sistem.

PERFORMANȚE

Deși face parte din seria DiamondMax 10, acest model a reușit să întreacă un Western Digital de 250GB cu 16MB buffer, obținând în HD Tach 3.0.1.0 o viteză medie de citire de 58MB/s.

CONCLUZIE

Temperatura maximă atinsă în Full Load a fost de 46°C, nefiind necesară folosirea unei răciri suplimentare.

Model: Maxtor 6V200E0 · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 189.92GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: VA111900 · Greutate: 651 grame

8.12

Samsung SpinPoint P 200GB



236 Lei | 36 luni | RHS Company

Existența funcției Native Command Queuing (NCQ) îi permite harddisk-ului să acceseze mai rapid informațiile stocate pe platane, reducând mișcările repetate ale capului de citire/scriere.

PERFORMANȚE

Deși face parte din aceeași generație de harddisk-uri ca și modelul de 250GB, performanțele generale obținute de acest model se apropie de cele ale unui model pe P-ATA.

CONCLUZIE

Acesta este un harddisk recomandat utilizatorilor care doresc o soluție de stocare încăpătoare la un preț redus, fiind ideal pentru un sistem office sau multimedia.

Model: SAMSUNG SP2004C · Interfață: SATA 300 · Capacitate: 200GB · Capacitate efectivă: 186.31GB · RPM: 7200 · Cache: 8MB · Native Command Queuing: Da · Revizie: VM100-50 · Greutate: NA

7.53










	Samsung HD321KJ	Seagate ST3320620AS	Samsung HD400LJ	Samsung HD401LJ	Western Digital WD5000KS-00MNB0	Samsung SP2504C
Distribuitor	RHS Company	Asesoft Distribution Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	RHS Company	Asesoft Distribution	RHS Company
Detalii tehnice						
Capacitate/Capacitate efectivă	320GB/298.09GB	320GB/298.09GB	400GB/372.61GB	400GB/372.61GB	500GB/465.76GB	250GB/232.88GB
Revizie	CP100-06	3.AAE	ZZ100-15	ZZ100-15	07.02E07	VT100-50
Viteza de rotaţie a platanelor (RPM)	7200	7200	7200	7200	7200	7200
Temperatura Idle/Full Load	26/33	27/43	30/36	34/41	34/44	28/33
Interfaţă/Buffer/NCQ	SATA-II 300/16MB/Da	SATA-II 300/16MB/Da	SATA-II 300/8MB/Da	SATA-II 300/16MB/Da	SATA-II 300/16MB/Da	SATA-II 300/8MB/Da
Rezultate teste						
Average Read (MB/s) 8MB	65.7	68.8	65	62.2	60.4	59.2
Burst Speed (MB/s) 8MB	215.1	241.3	172.6	170.5	193.1	197.5
Random Access Time (ms) 8MB	14.2	13.3	14.4	14.7	13.5	14
Average Read (MB/s) 32MB	65.2	68.7	65.1	62.2	60.5	58.8
Burst Speed (MB/s) 32MB	215.1	239.9	172.8	170.2	190.8	201
Random Access Time (ms) 32MB	14.2	13.5	14.5	14.6	13.5	13.8
Drive Index	68	67	63	59	61	58
Random Access Time (ms)	7	7	8	9	6	8
Read (buffered/ sequential/random) MB/s	213/79/51	231/79/52	167/72/46	164/67/42	203/70/49	199/68/43
Write (buffered/ sequential/random) MB/s	191/80/59	153/78/43	172/75/52	167/74/55	76/69/47	152/69/49
HDD Suite	3947	3983	3940	3958	3869	3950
Liniar Read (MB/s)	78.87	78.57	74.97	73.35	68.50	67.59
Random Read (MB/s)	3.4	3.6	3.18	3	3.77	3.23
Access Time (ms)	8.39	7.96	8.63	9.4	7.28	8.44
Punctaj DskSpeed	9520	10143	8804	7912	9545	8127
Copiere imagine de 4.14GB	2'07"	2'11”	2'31"	2'30"	3'	2'47"
Copiere kit de programe 475MB	22"	24"	25"	25"	26"	26"
Note						
Notă aplicaţii sintetice	8.64	8.62	7.94	7.69	7.74	7.71
Notă aplicaţii practice	0.74	0.7	0.64	0.64	0.57	0.6
Total	**9.38**	**9.32**	**8.58**	**8.33**	**8.31**	**8.3**







	Maxtor STM3250824AS	Western Digital WD3200KS-00PFB0	Maxtor 6V200E0	Western Digital WD2500KS-00MJB0	Samsung SP2004C
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare	Caro Group Depozitul de Calculatoare Senorg România	Depozitul de Calculatoare	Depozitul de Calculatoare Ultra PRO Computers	RHS Company
Detalii tehnice					
Capacitate/Capacitate efectivă	250GB/232.88GB	320GB/298.09GB	200GB/189.92GB	250GB/232.88GB	200GB/186.31GB
Revizie	3.AAJ	21.00M21	VA111900	02.01C03	VM100-50
Viteza de rotaţie a platanelor (RPM)	7200	7200	7200	7200	7200
Temperatura Idle/Full Load	35/38	39/41	33/46	28/52	30/34
Interfaţă/Buffer/NCQ	SATA-II 300/8MB/Da	SATA-II 300/16MB/Da	SATA-II 300/8MB/Da	SATA-II 300/16MB/Nu	SATA-II 300/8MB/Da
Rezultate teste					
Average Read (MB/s) 8MB	55.4	57.1	58	55.5	49.1
Burst Speed (MB/s) 8MB	242.5	202.1	214.2	169.4	206.2
Random Access Time (ms) 8MB	13.5	13	16.1	13.4	14
Average Read (MB/s) 32MB	55.4	57.1	58.4	55.3	48.9
Burst Speed (MB/s) 32MB	242.8	202.6	217.5	169.4	201
Random Access Time (ms) 32MB	13.4	13	15	13.4	13.9
Drive Index	55	55	56	54	48
Random Access Time (ms)	7	7	11	7	8
Read (buffered/ sequential/random) MB/s	230/64/44	193/63/43	187/67/38	163/62/43	197/55/38
Write (buffered/ sequential/random) MB/s	163/62/39	178/63/47	154/68/47	130/62/46	169/54/41
HDD Suite	4105	4108	3838	3870	3937
Liniar Read (MB/s)	64.06	63.09	66.64	60.66	56
Random Read (MB/s)	3.4	3.71	3.03	3.52	3.18
Access Time (ms)	8.05	7.46	8.37	7.84	8.55
Punctaj DskSpeed	8087	8594	8083	7863	6670
Copiere imagine de 4.14GB	3'05"	2'45"	2'32"	2'49"	3'07"
Copiere kit de programe 475MB	35"	31"	53"	28"	30"
Note					
Notă aplicaţii sintetice	7.76	7.68	7.65	7.17	7
Notă aplicaţii practice	0.49	0.55	0.47	0.57	0.52
Total	**8.24**	**8.23**	**8.12**	**7.74**	**7.53**



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I965P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS nVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	Modecom ATX 400W card reader intern.

intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



NVIDIA NFORCE 680I SLI

TREAPTA A ŞASEA DE VITEZĂ

După două încercări nu tocmai reuşite de a depăşi chipset-urile Intel pe terenul propriu, NVIDIA consideră că a treia oară e cu noroc şi atacă în forţă 975X şi P965 prin nForce 680i SLI.

DUPĂ CE AM AFLAT DE CURÂND CĂ AMD AR FI putut achiziţiona NVIDIA anul trecut, în locul rivalilor de la ATI, noutăţile nu se lasă aşteptate din partea NVIDIA, aceşti vechi parteneri de încredere care au produs o serie de chipset-uri de succes pentru procesoarele AMD schimbând tabăra în favoarea celor de la Intel. Însă nu achiziţia ATI de către AMD a fost singurul motiv pentru această schimbare. Ce-i drept, NVIDIA nu a rupt complet legătura cu AMD, aceştia furnizând un chipset pentru platforma QuadFX a celor din urmă. Însă devotamentul oferit de NVIDIA, care s-a transpus într-o serie lungă de produse şi o colaborare de succes cu AMD timp de mulţi ani, nu a fost răsplătit, iar de data aceasta NVIDIA nu va întoarce şi celălalt obraz. Mai exact, la produsele din gama nForce 5xx majoritatea au fost construite pentru AMD, cu un singur core logic pentru procesoarele Intel. De la achiziţia ATI de către AMD, observăm o schimbare radicală în acest parteneriat, NVIDIA dezvoltând trei chipset-uri pentru Intel, nForce 680i SLI, nForce 650i SLI şi nForce 650i Ultra, în timp ce AMD beneficiază (momentan) de un singur model prin nForce 680a SLI. NVIDIA creează soluţii pentru pasionaţii de jocuri şi utilizatorii entuziaşti, astfel nefiind necesară acordarea priorităţii pentru produsele din gama Intel până acum. În prezent, situaţia este una diferită, o dată cu introducerea arhitecturii Core şi a succesului câştigat de aceasta într-o perioadă scurtă de timp şi cu o trecere masivă a utilizatorilor de la procesoarele AMD la cele Intel, NVIDIA începând să se axeze mai mult pe produsele Intel. Având în vedere că performanţele obţinute cu chipset-ul nForce 590 SLI Intel Edition nu au reuşit să le depăşească pe cele ale chipset-urilor produse de Intel, trecerea la o nouă serie de produse a fost realizată cu multă atenţie pentru detaliile care au tras în jos produsele NVIDIA pe platformă Intel în trecut. La plăcile de bază cu chipset nForce4 SLI Intel Edition şi nForce 590 SLI Intel Edition principala diferenţă consta în southbridge-urile acestora, denumite de NVIDIA MCP (Media and Communications Processor), în timp ce acestea foloseau acelaşi northbridge (SPP – System Performance Processor), având o reputaţie slabă la capitolul overclocking.

NFORCE 680I SLI

Acest chipset beneficiază de un nou SPP denumit C55, care vine cu un număr impresionant de îmbunătăţiri, cum ar fi cele aduse controller-ului de memorie şi suportul pentru un FSB de 1333MHz. Suportul pentru 46 de magistrale PCI-Express permite conectarea a două plăci video în mod SLI, acestea lucrând la 16x fiecare, comparativ cu 8x, cât este permis pe 975X, şi a unei plăci video suplimentare pentru a prelucra elementele de grafică, aceasta lucrând la 8x.

SLI-Ready memory Enhanced Performance Profiles (EPP) este o nouă abordare menită să simplifice overclocking-ul şi să asigure compatibilitatea între memorie şi platformă. NVIDIA nForce 590 SLI a fost primul chipset care a implementat această facilitate, observând prezenţa acesteia şi pe nForce 680i SLI. DIMM-urile de memorie care primesc certificarea SLI-Ready oferă suport pentru tehnologia EPP pentru a asigura că memoriile sunt detectate corect şi în mod automat de placa de bază. Acest proces de certificare înseamnă că modulele de memorie au trecut printr-un set de teste ca să îndeplinească cerinţele minime pentru a fi numite SLI-Ready. Modulele de memorie sunt construite folosind un modul EEPROM (Electrically-Erasable programmable Read-Only Memory) care poate reţine până la 256Bytes de informaţie. EEPROM-ul este folosit pentru a stoca informaţii despre Serial Presence Detect (SPD), acesta fiind definit prin standardele JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council), care includ part number-ul producătorului, numele producătorului, timing-urile memoriei, numărul serial şi altele. Doar o porţiune din EEPROM este definită de specificaţiile JEDEC SPD. Acestea ocupă de la 1 la 99 Bytes, restul până la 256 fiind folosiţi în mod arbitrar de către producători sau chiar fiind lăsaţi liberi. Tehnologia EPP a fost definită pentru a folosi spaţiul liber din EEPROM pentru a stoca setări ale memoriei care sunt suficiente pentru a optimiza şi maximiza performanţa unui modul de memorie. Spaţiul de memorie de la 99 la 127 Bytes

este folosit pentru a stoca această informaţie adiţională pentru ca modulele de memorie cu EPP să fie compatibile cu BIOS-urile ce nu permit tehnologia EPP. Memoria certificată SLI-Ready şi o platformă compatibilă cu tehnologia EPP le permit utilizatorilor novici în domeniu să sporească performanţa memoriei în mod facil, iar celor cu experienţă accesul la setări avansate, împreună cu valori testate şi recomandate pentru entuziaştii care vor să ducă performanţa la un nivel maxim. În acest fel utilizatorii nu mai necesită o gamă largă de cunoştinţe în procesul de overclocking pentru a beneficia de un nivel maxim de performanţă din partea memoriei instalate pe sistem. Astfel, memoriile DDR2 corespunzătoare pot fi ridicate până la 1200MHz, de la 800MHz, cea mai mare valoare standardizată de JEDEC şi suportată nativ de NVIDIA pe 680i SLI.

Facilităţile oferite de MCP55 pe platforma 680i SLI includ şi posibilitatea de conectare a şase harddisk-uri SATA 3Gb/s şi a două pe PATA, acestea putând fi legate în matrice RAID 0, 1, 5 sau 0+1. Mai întâlnim şi prezenţa a 10 porturi USB2.0, sunet integrat 7.1 canale High Definition Audio (Azalia), două controllere Gigabit Ethernet cu suport pentru NVIDIA FirstPacket şi DualNet.

Suportul pentru un FSB de 1333MHz, împreună cu SLI-Ready memory EPP şi suportul nativ pentru memorii DDR2-800MHz indică dorinţa creării acestui chipset pentru un scop anume: overclocking-ul. Aici intervine NVIDIA Quicksync Technology, aceasta permiţând setarea asincronă a FSB-ului memoriilor faţă de procesor. În mod normal, după cum am fost obişnuiţi până acum, FSB-ul procesorului şi cel al memoriei erau legate în mod logic după principiul unei cutii de viteze similară ca şi principiu celor întâlnite la automobile, aceasta având ca scop sincronizarea graduală a informaţiilor de pe o componentă pe cealaltă (procesor şi memorie). Din nefericire, această "cutie de viteze" măreşte latenţa la schimbul de informaţie între componente, având ca rezultat un efect negativ asupra procesului de overclocking. NVIDIA Quicksync trece peste "cutia de viteze" când modul Sync este activat.

Atunci este setată frecvenţa de funcţionare a FSB-ului memoriei şi a procesorului conform opţiunilor disponibile: Auto, 1:1, 5:4, 3:2, Sync Mode. Sync Mode setează FSB-ul procesorului şi al memoriilor la aceeaşi valoare. Modul 1:1 setează frecvenţa în MHz a procesorului şi a memoriilor la aceeaşi valoare. Modurile 5:4 şi 3:2 realizează aceeaşi operaţiune ca şi în modul 1:1, dar corespunzător fiecărui raport.

OVERCLOCKING

Acest subiect este unul delicat din cauza implicaţiilor pe care le are asupra componentelor şi riscurilor utilizării acestui procedeu pe o perioadă îndelungată de timp. Ştiu că sunt mulţi cunoscători pentru care elementul decisiv în alegerea unui sistem este capabilitatea de overclocking pe care acesta o suportă fiecare componentă în parte sau per total ca sistem. Dat fiind faptul că platforma NVIDIA nForce 680i SLI este una dedicată utilizatorilor entuziaşti care doresc să obţină un maxim de performanţă, iar indiciile oferite de NVIDIA duc spre concluzia că această platformă a fost gândită pentru overclocking, voi prezenta câteva din avantajele şi dezavantajele acestui procedeu, împreună cu un număr de sfaturi pentru utilizatorii novici în acest domeniu. În trecut, procesul de overclocking era unul mult mai complicat decât cele din prezent, iar companiile care produceau plăci de bază, procesoare, memorii şi procesoare grafice nu erau în favoarea overclocking-ului sau nu le permiteau utilizatorilor să modifice anumite setări prestabilite şi testate. Acest aspect i-a determinat pe utilizatori să modifice componente hardware, să schimbe setările unui Dual-Inline Package Switch (DIP Switch) sau să schimbe poziţia jumperilor pentru a obţine cât mai multă performanţă din sistemul lor. Lucrurile nu mai stau aşa în prezent, termenul de utilizatori entuziaşti devenind un element de interes pentru companiile producătoare de componente de calculator au venit în sprijinul utilizatorilor prin includerea de facilităţi de overclocking în platformele acestora. De exemplu, producătorii de chip-uri lasă loc pentru overclocking în produsele acestora, iar producătorii de plăci de bază includ opţiuni în BIOS pentru a facilita tweak-uri cu scopul de a mări performanţa sistemului. Cu disponibilitatea componentelor de PC şi a utilităţilor necesare utilizatorilor pentru a atinge o performanţă mai ridicată, overclocking-ul a intrat în sfera mainstream. În cazul nostru, NVIDIA a conceput nForce 680i SLI SPP şi MCP pentru procesoarele Core 2 Duo, aceste chipset-uri răspunzând la un nivel de overclocking ridicat. Acest procedeu se referă la funcţionarea componentelor de calculator dincolo de limita garantată de producători.

Realizarea acestui procedeu în grabă sau de către utilizatori cu cunoştinţe insuficiente despre acest subiect poate cauza instabilitatea sistemului, pierderi sau coruperi de date ori chiar defecţiuni hardware ce pot avaria irecuperabil componentele de calculator. Totuşi, dacă overclocking-ul este realizat cu atenţie, poate creşte performanţa sistemului în mod semnificativ şi poate reprezenta un nivel mic de risc pentru calculator. Overclocking-ul este departe de a fi o ştiinţă exactă şi sunt factori care trebuie luaţi în considerare când se doreşte obţinerea unui nivel de performanţă sporit. Deoarece aceştia sunt independenţi unul de celălalt, secretul obţinerii celei mai mari performanţe din sistem este determinat de găsirea celei mai bune combinaţii de tweak-uri (frecvenţe, latenţe, voltaje). Deoarece scopul este cel de a menţine un sistem stabil la un nivel maxim de performanţă, o parte importantă a procesului de overclocking este testarea sistemului pentru stabilitate de fiecare dată când o setare a fost modificată. O procedură ce trebuie urmată pentru utilizatorii începători ar fi creşterea multiplicatorului procesorului (când aceasta este permisă) cu 1x sau creşterea FSB-ului în paşi mici, câte 10MHz o dată şi tot aşa. După fiecare modificare făcută în BIOS, se salvează setările şi se testează stabilitatea sistemului prin teste de stabilitate, preferabile cele care forţează procesorul, sau componenta care a fost overclockată, dacă este vorba de una singură. Un test rapid de stabilitate este SuperPI, acesta oferind o idee despre nivelul de stabilitate, dar este mai puţin relevant deoarece instabilitatea în sistem poate apărea după mai multe ore (sau chiar zile) de funcţionare. 3DMark 06 este un exemplu de test care durează mai mult timp şi testează procesorul, memoria, placa video, adică cele mai importante componente în procesul de overclocking. Personal recomand SP2004 Orthos Beta, folosit pe modul Blend, pentru procesor şi memorie. Utilizatorii cu mai multă experienţă în domeniu trec peste pasul menţionat anterior, pornind procesul de overclocking de la o valoare mai mare cunoscută în prealabil, ajungând la paşii iniţiali la frecvenţele superioare suportate de către procesor, când se doreşte atingerea maximului de performanţă de la acesta. Un alt amănunt important de care trebuie să se ţină cont este că anumite setări din BIOS pot limita posibilităţile de overclocking ale componentelor. În cazul platformei 680i SLI, setările care sunt recomandate spre a fi dezactivate în cazul overclocking-ului sunt CPU Thermal Control, C1E Enhance Halt State, Intel SpeedStep. Unele plăci de bază pot veni cu aceste setări dezactivate din fabrică, dar este întotdeauna bine să verificaţi de mai multe ori. FSB-ul este al doilea factor în determinarea frecvenţei de lucru a procesorului. La arhitectura Intel Core 2 Duo, FSB-ul lucrează cu procesorul în mod QDR (quad data rate). Asta înseamnă că datele sunt transmise de patru ori per ciclu de ceas, termen cunoscut şi drept quad-pumping. Overclocking-ul memoriei poate fi un pic mai complicat decât cel al procesorului deoarece sunt mai multe setări la dispoziţia utilizatorului. Există două metode de overclocking ale memoriei: creşterea frecvenţei şi scăderea latenţelor. Ideal ar fi încercarea obţinerii unei frecvenţe de lucru a memoriei cât mai mare, la o latenţă cât mai redusă. Ar mai fi de menţionat creşterea voltajelor pe componente, acest aspect fiind necesar numai când sistemul a atins o limită superioară de overclocking pe care nu o mai poate depăşi sau când acesta nu se mai iniţializează. Recomand o atenţie deosebită la cât de mult se măresc voltajele în procesul de overclocking deoarece acesta poate distruge procesorul sau alte componente de pe placa de bază.

SISTEMUL DE TEST

Pentru testarea plăcilor de bază am folosit un procesor Core 2 Duo E6600, pus la dispoziţia noastră prin amabilitatea firmei Ultra PRO Computers, împreună cu un kit de memorii GeIL Ultra DDR2-800 cu latenţele 4-4-4-12 1T, un cooler Gigabyte 3D Rocket II, o placă video ATI Radeon X1900XTX, un harddisk Seagate Barracuda 7200.8 de 80GB, ca sistem de operare Windows XP Professional SP2. S-a împărţit testarea în două etape. Întâi s-a făcut prima serie de teste cu setările standard ale componentelor, cu excepţia memoriilor care au fost setate la 800MHz cu latenţele 4-4-4-12 1T, la 2.1V. Apoi s-a realizat a doua serie de teste, în care sistemul a fost supus unui regim de overclocking, iar după ce s-a găsit un nivel stabil la care acesta să funcţioneze s-a trecut la testele propriu-zise.

PARTICIPANŢII LA TEST

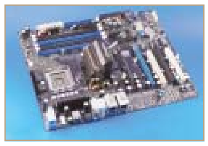
ASUS Striker Extreme - Din seria de succes produsă sub numele de Republic Of Gamers (R.O.G.) am avut ocazia să testăm modelul de la ASUS care foloseşte chipset-ul NVIDIA nForce 680i SLI. Printre amănuntele care ies în evidenţă la acest model se numără prezenţa în exclusivitate a condensatorilor solizi pe PCB, asigurând o durată de funcţionare crescută şi un nivel de stabilitate sporit în condiţii de stres. Pentru a asigura o răcire cât mai eficientă a regulatorilor de tensiune, pe lângă sistemul de răcire pasivă cu heat-pipe-uri care înconjoară procesorul, în bundle-ul plăcii întâlnim şi două ventilatoare care se montează pe radiatoarele din cupru. Deşi chipset-ul 680i SLI aduce cu el o multitudine de îmbunătăţiri şi de facilităţi, ASUS a introdus la acest model şi un display pe back panel numit LCD Poster, acesta prezentând procesul de iniţializare prin caractere uşor intuitive care înlocuiesc codurile POST existente pe alte plăci de bază, aspect care presupunea folosirea unui manual pentru a descifra semnificaţia acestora. Acest display mai permite şi introducerea unui şir de 8 cifre şi/sau litere pe care să le afişeze după procesul de iniţializare. O altă facilitate pe care o consider foarte utilă este prezenţa de butoane de Power, Reset şi Clr CMOS pe placa de bază. Butoane de Power şi Reset mai întâlnim şi la alte modele de plăci de bază, dar Clr CMOS este o inovaţie ce se poate demonstra a fi utilă în cazul unui overclocking nereuşit. Ca aspecte interesante am observat prezenţa de LED-uri pe placa de bază, pentru conectarea componentelor pe întuneric. Layout-ul aerat permite conectarea a două plăci video cu răcire dual-slot la distanţă una de cealaltă. În bundle mai întâlnim şi o placă de sunet SupremeFX (ADI1988b) cu suport pentru High Definition Audio (HDA). Trecând la capitolul performanţă, ASUS a introdus suportul pentru memorii DDR2-800 nativ, cu posibilitatea de a se atinge 1200MHz prin iniţiativa SLI-Ready. Placa de bază dispune de o mulţime de opţiuni în BIOS pentru o ajustare cât mai exactă a setărilor, cu scopul de a atinge un maxim de performanţă. Pe această placă de bază am atins un FSB de 410MHz (1640MHz QDR), multiplicatorul fiind lăsat la valoarea standard de 9x, iar procesorul a atins frecvenţa de 3.69GHz, de la 2.4GHz valoarea standard. Implicit pentru atingerea acestor frecvenţe a trebuit să se modifice voltajele pe anumite componente. VCore-ul a fost ridicat la 1.83125V, memoria la 2.2V, iar frecvenţa a fost setată asincron faţă de procesor la 880MHz, păstrând aceleaşi latenţe de 4-4-4-12 1T, iar voltajul pe NB Core a fost crescut la 1.65V. Deşi nu am obţinut cea mai mare frecvenţă de funcţionare a procesorului, această placă de bază s-a situat în fruntea clasamentului datorită rezultatelor obţinute per total. Placa a lăsat o impresie plăcută prin opţiunile din BIOS, fiind posibilă salvarea a două profiluri care conţineau toate setările realizate în procesul de overclocking, fiind facilă revenirea la acele setări dacă era nevoie. A fost puţin frustrantă "despărţirea" de această placă deoarece mă obişnuisem cu butoanele de Clr CMOS şi Reset, foarte practice în cazul depăşirii unor limite ale plăcii, revenirea la setările precedente fiind rapidă.

EVGA NF68 - EVGA a scos pe piaţă multe modele de succes, această placă de bază fiind unul dintre exemple, fiind responsabilă, împreună cu două plăci video EVGA 8800GTX în SLI, de cel mai mare record (momentan) obţinut în 3DMark06, peste 23.000 de puncte. Layout-ul PCB-ului păstrează linia de referinţă pentru 680i SLI propusă de NVIDIA, observând un element mai puţin obişnuit, un radiator destul de mare pe northbridge acompaniat de un cooler de dimensiuni mari. Acestea au ca scop menţinerea unui nivel crescut de stabilitate, iar folosirea cooler-ului este recomandată în cazul overclocking-ului. Ce-i drept, trebuie să menţionez că nu mi se pare foarte inspirată alegerea producătorului de a poziţiona cooler-ul cu intenţia de a trage aer dinspre placa video, deoarece într-o carcasă aerul cald degajat de placa video ar fi trimis direct în northbridge. Pe PCB întâlnim prezenţa butoanelor Power şi Reset, împreună cu un indicator pentru codurile POST pe lângă celelalte facilităţi specifice chipset-ului. Ca regim de overclocking, folosind acest model am atins cea mai mare frecvenţă stabilă pe Intel Core 2 Duo E6600, şi anume 3.83GHz. FSB-ul sistemului a fost ridicat până la valoarea de 425MHz (1700MHz QDR), reprezentând un overclock de 60% faţă de valoarea iniţială a procesorului, iar memoriile au fost ridicate până la 850MHz. Voltajul pe nucleul procesorului a fost urcat până la 1.75V, memoriile la 2.2V, iar FSB-ul la 1.5V. Cel mai bun timp în SuperPI a fost obţinut pe această platformă, de 13.515 secunde, de la 21.391 secunde, valoare obţinută la frecvenţele standard.

ASUS P5N32-E SLI - Pe lângă iniţiativa Republic Of Gamers, ASUS a mai implementat chipset-ul NVIDIA nForce 680i SLI şi pe un model care face parte din gama AI Lifestyle Series. Această gamă de produse este destinată segmentului de mainstream, având facilităţi întâlnite şi la modelul Striker Extreme, precum 8 Phase Power Design, O.C. Profile, C.P.R. (CPU Parameter Recall). Diferenţa constă în componentele folosite în construcţia plăcii de bază, aici nemaiîntâlnind un PCB format numai din condensatori solizi, butoane de Power, Reset şi Clr CMOS sau LCD Poster. Aceste aspecte lipsesc pentru a favoriza un preţ de achiziţie mai accesibil pentru utilizatori, în timp ce păstrează un standard ridicat de calitate şi stabilitate. Pot spune că placa s-a descurcat admirabil la capitolul overclocking, reuşind să aducem stabil procesorul la o frecvenţă de funcţionare de 3.6GHz, urcând FSB-ul sistemului la 400MHz de la 266MHz cât reprezenta valoarea standard. În acest timp memoriile au funcţionat sincron la 800MHz, cu voltajul acestora la valoarea de 2.2V, iar temperatura pe procesor nu a depăşit 44°C nici în regim de funcţionare Full Load, la un voltaj de 1.65V. Am observat că în cazul creşterii voltajului pe northbridge peste valoarea de 1.5V influenţa acestui aspect asupra procesului de overclocking este una negativă, fiind necesară creşterea voltajului pe procesor la valori mari (1.75-1.85V). Prin păstrarea voltajului pe northbridge la 1.5V, am atins 3.6GHz pe Intel Core 2 Duo E6600 aplicând un voltaj de 1.65V. Facilităţile de care dispune placa de bază împreună cu un preţ accesibil şi capabilitatea de a susţine un regim de overclocking ridicat fac din acest model o alegere bună pentru un sistem performant.

ASUS P5N32-SLI Premium/WiFi-AP - Această placă de bază a fost îndelung aşteptată de entuziaştii care doreau o platformă care să suporte procesoarele Intel Core 2 Duo/Quad şi conectarea în mod SLI a plăcilor video. Însă aşteptarea nu a fost una care să merite, SPP-ul C19 folosit pe 590 SLI Intel Edition fiind din aceeaşi generaţie cu cel folosit de NVIDIA pentru nForce4 SLI Intel Edition. Introducere unui nou MCP, MCP55PXE, nu a avut succesul scontat, plăcile nereuşind să depăşească competiţia reprezentată de plăci de bază cu chipset Intel. Suportul pentru memoriile DDR2-800 nu este nativ pe această platformă, valoarea fiind obţinută prin overclocking. Ca avantaj la capitolul dotări, pe lângă celelalte facilităţi oferite de ASUS pe gama de produse AI Lifestyle Series, întâlnim posibilitatea de a ne conecta la o reţea wireless sau chiar la Internet prin intermediul WiFi-AP Solo, eliminând necesitatea achiziţionării unei plăci de reţea wireless separat. De asemenea, controller-ul Sillicon Image 3132 suportă două porturi e-SATA 3.0Gb/s pentru conectarea de harddisk-uri externe. Tensiunea de alimentare pe nucleul procesorului este limitată la o valoare maximă de 1.6V, nefiind posibilă atingerea unor frecvenţe ridicate precum în cazul modelelor cu chipset 680i SLI. FSB-ul maxim atins pe acest model a fost de 366.5MHz (1466MHz QDR), iar memoriile au fost setate la 733MHz pentru a funcţiona în mod sincron cu procesorul. Voltajul pe nucleul procesorului a fost ridicat până la valoarea de 1.4V, memoriile au funcţionat la 2.15V, pe NB Core am urcat la 1.45V, iar CPU VTT la 1.45V. Frecvenţa maximă obţinută a fost de 3.3GHz, faţă de 2.4GHz, valoarea iniţială. Deşi nu a permis creşterea frecvenţelor până la acelaşi nivel ca alte plăci de bază, s-a remarcat printr-un regim de overclocking decent, oferind un raport bun dotări/performanţă.

ASUS P5W64 WS Professional - Bazată pe northbridge-ul Intel 975X, această placă de bază face parte din gama de produse ASUS Workstation. Controller-ul ICH7R suportă patru porturi SATA 3.0Gb/s cu posibilitate de RAID 0, 1, 1+0 şi 5, în timp ce controller-ul Marvell 88SE6145 mai suportă adiţional încă trei porturi SATA 3.0Gb/s cu RAID 0, 1 şi 1+0 şi un port e-SATA 3.0Gb/s. Oferind suport nativ pentru memorii DDR2-800 împreună cu un set impresionant de opţiuni în BIOS, acest model este potrivit atât ca workstation, cât şi ca overclocking station. Deşi placa beneficiază de un număr de rapoarte fixe între FSB-ul procesorului şi cel al memoriei, fiind posibilă setarea acestora numai în mod sincron, factorul care oferă avantaj pierde la capitolul funcţionalitate. În momentul în care s-a trecut la overclocking-ul sistemului am observat că există o limitare între cât de mult poate urca procesorul ca frecvenţă şi cât ar trebui





	ASUS Striker Extreme	EVGA NF68	ASUS Commando	ASUS P5N32-E SLI	ASUS P5W64 WS PRO	ASUS P5N32-SLI Premium/WiFi-AP
Rezultate Teste						
F.E.A.R. 640X480	453	434	450	451	450	449
Prey 640x480	178.1	175	177.5	177.6	177.6	177.5
Half Life 2 640x480	275.75	267.22	270.01	275.8	274.72	276.7
Aquamark 3	114361	112583	115349	113931	116193	114361
3DMark06	6232	6157	6222	6227	6224	6228
3DMark06 CPU	2159	2104	2157	2153	2162	2159
PCMark05 CPU	6162	6089	6151	6151	6169	6157
PCMark05 File Compression/ Decompression/Encryption/Decryption	10.753/160.212/66.350/66.410	10.635/158.281/65.819/65.864	10.716/160.867/66.155/66.324	10.728/160.084/66.231/66.332	10.747/161.353/66.357/66.471	10.729/160.014/66.212/66.409
Everest 3.50 Memory read/write/latency	7514/4882/62.5ns	7454/4868/65.3ns	6881/4871/68.5ns	7512/4870/62.2ns	7280/4878/61.4ns	7379/4870/60.4ns
Arhivare WinAce	5.04"	5'06"	4'43"	5'05"	4'50"	5'02"
CineBench 9.5 1 CPU Rendering	403/55"	397/56"	403/55"	402/55"	402/55"	401/55"
CineBench 9.5 x CPU Rendering	746/29"	733/30"	747/29"	743/30"	746/29"	744/30"
Super PI / mod1.5 XS (1M)	21.250"	21.391"	21.469"	21.172"	20.969"	21.219"
Rezultate Teste Overclocking						
Prey 640x480	219.4	222.2	217.7	217.3	214.9	209.3
3DMark06	6821	6761	6793	6767	6756	6681
3DMark06 CPU	3198	3155	3207	3100	3101	2937
Everest 3.50 Memory read	8987/8291/66.8ns	8892/7753/69.4ns	8162/7296/54.8ns	10503/7306/49.5ns	9203/7034/48.9ns	9328/6692/54.5ns
CineBench 9.5 1 CPU Rendering	612/36"	631/35"	601/37"	596/37"	580/38"	547/40"
CineBench 9.5 x CPU Rendering	1134/19"	1107/20"	1117/20"	1104/20"	1069/20"	1015/22"
Super PI / mod1.5 XS (1M)	13.906"	13.515"	14.187"	14.234"	14.625"	15.594"
PCMark05 CPU	9219	9211	9231	8929	8893	8437
PCMark05 File Compression/ Decompression/Encryption/Decryption	16.080/237.616/99.526/99.395	16.094/236.639/99.579/99.644	16.048/239.315/99.297/99.620	15.583/230.050/96.136/96.485	15.497/230.851/95.734/95.886	14.741/217.342/90.999/91.170
Note						
Notă 3D	8.68	8.47	8.64	8.66	8.68	8.66
Notă aplicaţii	6.51	6.51	6.54	6.5	6.47	6.44
Notă overclocking	9.92	9.89	9.48	9.54	9.28	9.05
Total	**8.19**	**8.11**	**8.06**	**8.06**	**7.97**	**7.89**

să urce memoriile. Mai exact, când s-a încercat iniţializarea sistemului cu FSB-ul la valoarea de 400MHz, iar memoriiile setate sincron la 800MHz, sistemul refuza să mai pornească. Prin creşterea latenţelor pe memorii la 5-5-5-18 am reuşit să pornim sistemul cu procesorul la frecvenţa de 3.91GHz, însă nu încărca, sistemul de operare fiind instabil. Cea mai mare frecvenţă stabilă a fost obţinută prin scăderea FSB-ului la 385MHz (1540MHz QDR) şi prin setarea frecvenţei memoriilor la 770MHz, datorită raportului fix pe care îl permite placa de bază, cu latenţele setate la 4-4-4-12. Procesorul a lucrat astfel la 3.47GHz, cu o tensiune de alimentare pe nucleu de 1.6V, memoriile necesitând 2.2V, MCH Chipset Voltage 1.7V, ICH Chipset Voltage 1.2V, FSB Termination Voltage 1.4V.

ASUS Commando - Al doilea participant din seria Republic Of Gamers este o placă bazată pe northbridge-ul Intel P965, care beneficiază de aceleaşi facilităţi ca şi Striker Extreme. PCB-ul este acoperit numai de condensatori solizi şi avem din nou butoanele Power, Reset şi Clr CMOS prezente împreună cu LCD Poster. Principalul aspect care şi-a făcut în mod neplăcut prezenţa în procesul de overclocking a fost aceeaşi funcţionalitate a chipset-urilor Intel de a lega FSB-ul procesorului de cel a memoriilor printr-un raport (1:1, 3:2 etc.). Acest aspect a fost gândit într-un scop bun, acela de a sincroniza FSB-urile pentru o funcţionare stabilă, însă devine un impediment în cazul în care se doreşte obţinerea unei frecvenţe superioare de funcţionare a procesorului, acesta din urmă fiind sincronizat cu memoriile, iar cele din urmă trebuie să aibă sau să suporte frecvenţe de funcţionare de peste 1000MHz. Atingerea unui maxim de performanţă din fiecare componentă în parte, cum era posibil pe 680i SLI prin setarea asincronă a FSB-ului procesorului faţă de cel al memoriei, nu este un aspect realizabil, fiind necesară cunoaşterea în prealabil a frecvenţei maxime pe care o suportă procesorul pe această placă de bază şi apoi alegerea unor memorii care să suporte "pretenţiile" procesorului. În regimul de overclocking am ridicat FSB-ul sistemului la valoare de 400MHz (1600MHz QDR), iar memoriiile lucrând sincron la 800MHz, procesorul funcţionând la 3.6GHz stabil cu o tensiune de alimentare de 1.6V pe nucleul acestuia. Memoria a funcţionat la valoarea setată iniţial de 2.1V, FSB Termination Voltage a fost trecut la 1.4V, iar NB Core pe 1.5V.

CONCLUZIE

Dacă achiziţionarea unui sistem nou este gândul ce vă apasă, alternativa oferită de platforma NVIDIA nForce 680i SLI este una ce merită atenţia deplină a utilizatorilor. Ce-i drept, raportul calitate/preţ rămâne în picioare şi pentru un sistem performant trebuie să începeţi să strângeţi bani, pentru că această achiziţie nu va trece neobservată din punct de vedere financiar. Platforma NVIDIA nForce 680i SLI oferă cea mai bună performanţă la ora actuală pentru procesoarele Intel pentru desktop, reuşind să detroneze chipset-urile celor din urmă. Astfel se poate spune că şi-au reparat greşeala facută prin nForce4 SLI Intel Edition şi nForce 590 SLI Intel Edition, oferind cea mai puternică platformă de pe piaţă. Însă, dacă nu performanţa extremă este ceea ce căutaţi, atunci alternative există, una chiar accesibilă introdusă de ASUS prin modelul P5N32-E SLI. O soluţie economică este reprezentată de plăcile de bază cu chipset Intel P965, din care ASUS Commando a fost pe măsura aşteptărilor. Principalele diferenţe întâlnite între 680i SLI şi familiile 975X/P965 sunt îmbunătăţirile aduse interfeţei PCI-Express, fiind posibilă rularea a două plăci video PCI-Express la viteza lor maximă de 16x, faţă de 8x cât permit chipset-urile Intel. Mai avem NVIDIA Quicksync şi posibilitatea de a rula în mod asincron procesorul faţă de memorii, nefiind nevoiţi să apelăm la memorii foarte scumpe, care să permită frecvenţe superioare. Un alt avantaj constă în utilitarul NVIDIA nTune şi multitudinea de setări din BIOS, care, folosite împreună, pot aduce un maxim de performanţă din sistem. Partea mai puţin favorabilă o constituie, după cum am mai menţionat, preţul ridicat de achiziţie, aspect care este valabil şi pentru 975X, şi un consum mai mare de curent faţă de chipset-urile Intel.
Recomandarea mea este una simplă, pentru un sistem cu procesor Intel Core 2 Duo/Quad, NVIDIA nForce 680i SLI este cea mai performantă platformă, iar pentru cel mai bun raport preţ/performanţă Intel P965 reprezintă alegerea ideală.

Dan Frîncu
dan.frincu@xtrempc.ro

NComputing
L200 OfficeStation







L200 OfficeStation este o soluție interesantă, menită să revoluționeze conceptul de rețea.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sub carcasa de plastic de dimensiuni reduse - nu mai mare decât un banal switch cu opt porturi - se ascunde o veritabilă stație de lucru. Singura condiție este ca aceasta să fie conectată la un calculator ale cărui resurse vor fi "împrumutate". Conectarea se face prin portul Ethernet, putând fi construită o rețea cu până la 30 de terminale OfficeStation și un calculator server. Platforma dispune de o ieșire VGA, două porturi PS/2 pentru mouse și tastatură, un port USB utilizabil strict pentru conectarea unei memorii flash, un jack audio, un port Ethernet și unul serial.

PERFORMANȚE

Terminalul suportă o rezoluție de afișare de maximum 1280x1024 pe 16 biți de culoare, la o rată de reîmprospătare de 60Hz. Performanța video este satisfăcătoare pentru majoritatea aplicațiilor de birou, însă din punct de vedere multimedia este insuficientă. Restul puterii de calcul depinde de capacitatea de procesare a sistemului la care este conectat terminalul, în speță de procesor, memorie și harddisk. Totodată, neavând componente în mișcare, dispozitivul este foarte silențios, fiind ideal pentru folosirea într-o bibliotecă, de exemplu. Software-ul inclus este destul de sărac, oferind doar câteva funcții de bază pentru administrarea terminalelor. Cu toate acestea, este satisfăcător, oferind posibilitatea aplicării anumitor restricții și a monitorizării în timp real a ceea ce se petrece pe ecranul fiecărui terminal conectat la rețea. Pentru cei care vor mai mult există varianta achiziționării unei versiuni mult mai complexe de pe site-ul producătorului.

CONCLUZIE

L200 OfficeStation este o soluție demnă de luat în considerare dacă se dorește construirea unei rețele de birou ușor de întreținut.

Preț	Garanție	Contact
1016 Lei	12 luni	Procer Company

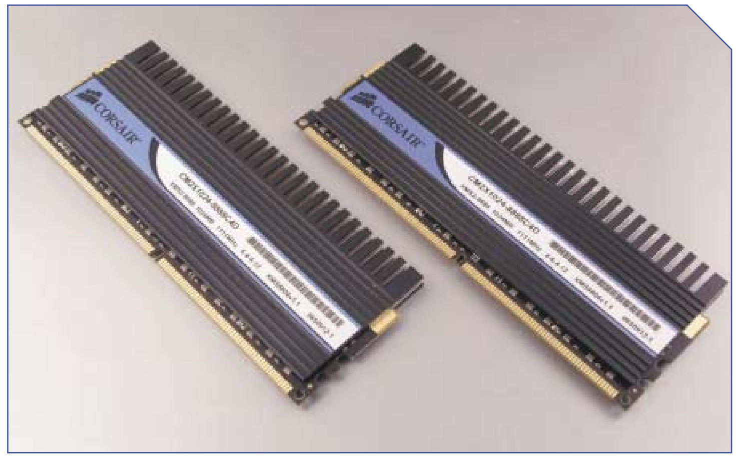
Detalii tehnice

Cerințe de sistem minime: Procesor 2GHz, 512MB RAM, switch Ethernet 100Base-TX · Porturi disponibile: 1xVGA, 2xPS/2, 1xAudio, 1xSerial, 1xUSB strict pentru memorie Flash, 1xEthernet · Conectare: Ethernet · Sisteme de operare suportate: Windows 2000/XP/MCE/2003, Linux

Performanțe

Performanțe: 8.6 | Dotări: 9.2 | **8.9**

Corsair
Dominator TWIN2X2048-8888C4DF







Dominator reprezintă denumirea pe care Corsair a atribuit-o memoriilor sale de vârf.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Produsul impresionează încă de la început, prin dimensiunile neobișnuit de mari ale ambalajului. Cele două module care formează kitul prezintă chip-uri pe ambele fețe (double sided) și beneficiază de unul din cele mai performante sisteme de răcire - Dual-Path Heat Xchange (DHX). Pachetul conține și o soluție de răcire activă, intitulată Corsair Dominator Airflow Fan.

PERFORMANȚE

Cuvântul potrivit pentru rezultatele obținute la teste de către aceste memorii este remarcabil. Acest lucru este confirmat de valori precum 218 secunde pentru testul de arhivare și peste 6000MB/s în Sandra 2005. Și comportamentul în jocuri este demn de admirat. Folosind o platformă alcătuită dintr-o placă de bază cu chipset nForce 680i Intel Edition, un procesor Intel Core 2 Quad QX6700 și o placă video ATI Radeon X1900XTX, s-au obținut peste 125.000 de puncte în AquaMark3 cu setările default. Prezența tehnologiei EPP s-a dovedit foarte utilă, nefiind necesară intervenția utilizatorului pentru a stabili tensiunea de alimentare. În cazul menținerii latențelor recomandate de producător, overclocking-ul s-a dovedit irealizabil, însă, stabilindu-le la 5-5-5-15, am putut împinge frecvența până aproape de pragul de 1200MHz, dar fără o creștere substanțială a performanțelor.

CONCLUZIE

Corsair Dominator se adresează celor care ar da orice pentru un strop de performanță în plus.

Preț	Garanție	Contact
2389 Lei	lifetime	Caro Group

Detalii tehnice

Frecvență: 1111MHz · Capacitate: 2x512MB · Latențe (tCAS-tRCD-tRP-tRAS): 4-4-4-12 · SPD conform JEDEC: 800MHz/5-5-5-18 · Tensiune de alimentare: 2.4V · EPP: Da · Radiator: Da · Extra: Soluție răcire activă

Teste

Far Cry 1024x768 (fps)	211.94	3DMark06	6931
HL2 1024x768 (fps)	188.7	PCMark05 memory	6140
DOOM 3 1024x768 (fps)	59.5	Sandra 2005 ALU/FPU (MB/s)	6125/6119
F.E.A.R. 1024x768 (fps)	116	Everest Citire/Scriere (MB/s)	8134/5061
AquaMark3	125946	Arhivare WinACE (s)	218
3DMark 2001	43161	Overclocking	N/A

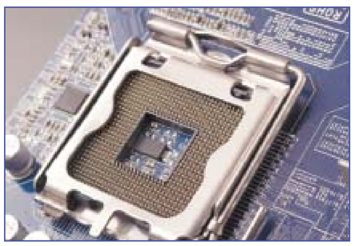
Performanțe

Jocuri: 9.76 | Aplicații: 9.98 | **9.87**

Biostar
TForce 965PT







Biostar ne prezintă o implementare a chipset-ului Intel P965 prin modelul TForce 965PT.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Northbridge-ul Intel P965 oferă suport pentru patru memorii DDR2-800, cu posibilitate de dual channel, şi pentru procesoare Intel Core 2 Duo. Southbridge-ul ICH8 oferă posibilitatea conectării unui sistem de boxe 5.1 prin placa de sunet cu chipset Realtek ALC888 şi suportă şi HD-Audio. La capitolul bundle întâlnim cablurile standard pentru conectarea harddisk-urilor, a unităţilor optice şi a unităţii de floppy-disk, împreună cu manualul de utilizator şi CD-ul cu drivere.

PERFORMANŢE

Biostar TForce 965PT oferă un nivel foarte bun de performanţă pentru preţul acesteia, fiind compatibilă cu cea mai recentă generaţie de procesoare Intel Core 2 Duo. La test am folosit o placă video ATI Radeon X1900XTX şi un kit de memorii GeIL dual channel 2x512MB DDR2-800 împreună cu un procesor Intel Pentium 4 EE la 3.73GHz. Rezultatele au depăşit aşteptările noastre, placa obţinând 25.577 de puncte în 3DMark2001SE. Arhivarea cu WinACE a durat 406 secunde.

CONCLUZIE

Această placă de bază este recomandată ca o soluţie atractivă la preţ pentru nivelul de performanţă oferit. Fiind compatibilă cu cele mai noi procesoare de la Intel, în utilizările acesteia se numără orice sistem, de la unul de office şi multimedia chiar până la unul de gaming la un preţ redus, nerecomandat in acest caz utilizatorilor entuziaşti.

Preţ	Garanţie	Contact
409 Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Socket: LGA775 • Chipset: Intel P965 • Sloturi: 1xPCI-Express x16, 3xPCI, 1xPCI-Express x1, 1xPCI-Express x4 • Memorie / Capacitate: DDR2-800 / 8GB • Conectori: 10xUSB, 1xGigabit LAN, S/PDIF• ATA: 4xSATA, 1xATA133

Overclocking

FSB / Multiplicator: 200-400MHz / Nu • V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

Teste

Far Cry 640x480	212.22	PCMark05	4839
DOOM 3 640x480	139.3	PCMark05 CPU	4756
Half Life 2 640x480	144.75	PCMark05 HDD	3883
Commanche 4 640x480	70.07	SiSoftSandra 2005 Mem. MB/s	6168
3DMark01 SE	25577	Arhivare WinACE	406''

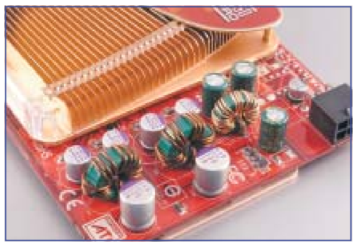
Performanţe

Jocuri: 4.02 Sintetice: 4.19 Dotări: 0.70 **8.21**

GeCube
HV195PG3-D3(RoHS)







Producătorul taiwanez GeCube ne oferă o placă video care are ca ţintă partea inferioară a segmentului high end, prin modelul X1950PRO.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Din bundle-ul plăcii video aflăm că jocurile nu sunt pe lista de cadouri primite în pachet, fiind abundent capitolul de conectică prin cabluri HDTV şi S-Video. Software-ul este prezent prin Power DVD 6.0, împreună cu driverele, manualul, adaptorul DVI-VGA şi adaptorul de alimentare pentru PCI-Express. Placa suportă conectarea în mod CrossFire nativ, aceasta având şi un element util prin sistemul de răcire single slot. Producătorul ne aminteşte însă că pentru a lega două modele de X1950PRO în CrossFire este necesară o sursă de minimum 550W cu 38 de amperi pe rail-ul(urile) de 12V. Chiar şi pentru o singură placă, aceştia recomandă un minim de 450W cu 30 de amperi.

PERFORMANŢE

Nivelul de performanţă obţinut este unul ridicat, placa atingând un număr de 35 de fps-uri în F.E.A.R. cu setări antialliasing şi anisotropic la valorile de 4x, respectiv 8x. Nivelul de zgomot este uşor mai ridicat decât în cazul unui 8800GTX, nefiind însă deranjant.

CONCLUZIE

Dat fiind că preţul pentru acest model nu este unul ridicat, în comparaţie cu performanţele obţinute, se clasează bine la raportul calitate/preţ, reprezentând un best buy pe ATI.

Preţ	Garanţie	Contact
706 Lei Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1950Pro (RV570) · Memorie: 256MB GDDR3 · Frecvenţă chipset/memorie: 575MHz/1380MHz · Interfaţă: PCI Express X16 · Bus memorie: 256 biţi · Conectori: 2xDVI, HDTV Out · Jocuri: + · Software: Power DVD 6.0 · HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	146.07	F.E.A.R. 1280x960	77.00
Far Cry 1600x1200	125.07	F.E.A.R. 1600x1200	56.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	107.44	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	52.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	82.15	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	35.00
HL2 1280x1024	136.57	Prey 1280x1024	76.00
HL2 1600x1200	112.44	Prey 1600x1200	59.40
HL2 1280x1024 4X/8X	91.14	Prey 1280x1024 4X/8X	56.40
HL2 1600x1200 4X/8X	75.28	Prey 1600x1200 4X/8X	43.40
AquaMark3 Default	78792	3DMark06 Default	4127

Performanţe

Jocuri: 4.81 · Sintetice: 0.56 · Dotări: 0.11

5.48

HP
Photosmart C6180







Photosmart C6180 reprezintă cel mai complex multifuncţional oferit de HP.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dimensiunile lui C6180 sunt destul de mari, însă acest lucru este pe deplin justificat datorită funcţiilor de care dispune. Pe lângă posibilitatea conectării la calculator prin intermediul portului USB, mutifuncţionalul se poate conecta la o reţea wireless sau la una cu cablu prin conectorul RJ45. Aparatul poate fi folosit şi pe post de fax, fiind prevăzut cu conectori RJ11. Cititorul de carduri 6in1 şi portul USB de pe partea frontală permit realizarea fotografiilor direct din camera foto, de pe un card de memorie sau de pe un pen drive. Panoul de control foarte complex este în limba română şi include comenzi precum copiere, scanare şi tipărire şi meniuri de configurare pentru fiecare funcţie suportată. Nu trebuie neglijat nici display-ul LCD color, foarte util când se doreşte tipărirea imaginilor direct de pe o memorie externă.

Multifuncţionalul prezintă şi o tăviţă pentru Automatic Document Feeder, utilă în cazul multiplicării documentelor.

PERFORMANŢE

Producerea unei fotografii 10x15 pe modul best a necesitat un timp de 1'50". Viteza tipăririi de documente, configurând calitatea printurilor la nivel mediu, a fost de 6ppm. Folosind funcţia autofeed, scanarea a zece pagini A4 s-a realizat în 4'12". Documentele scanate pot fi trimise către una din aplicaţiile din calculator sau către o memorie externă, precum un pen drive. Lăsând parametrii de configurare prestabiliţi de producător, copierea aceluiaşi număr de pagini s-a realizat în numai 2'57".

CONCLUZIE

HP Photosmart C6180 este un echipament care, datorită dotărilor sale, se adresează tuturor tipurilor de utilizatori. Preţul de achiziţie destul de mare mai restrânge totuşi segmentul vizat.

Preţ	Garanţie	Contact
1079 Lei	12 luni	Partenerii HP România

Detalii tehnice

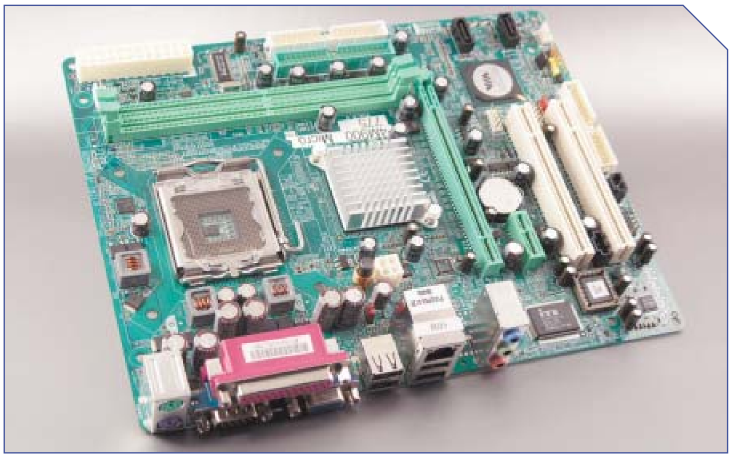
Rezoluţie tipărire color/monocrom: 4800x1200dpi/1200x1200dpi · Capacitate sertare hârtie documente/foto/plicuri/etichete/transparente/: 100/30/10/30/30 · Greutate: 9.5kg · Dimensiuni (cm): 45.7x49.3x43.9 · Conectare: USB, RJ45, RJ11, 802.11g · Extra: Display LCD color, card reader 6in1, Red-eye removal

Performanţe

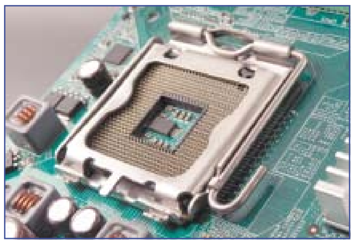
Performanţă: 9.0 · Dotări: 9.8

9.4

Biostar
P4M900 Micro 775







Biostar respectă standardul Uniunii Europene referitor la Restriction of Hazardous Substances (RoHS) şi pentru acest model de placă de bază.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
De la producătorul taiwanez Biostar avem o placă de bază format uATX. La capitolul dotări aceasta nu stă prea strălucit, dar şi scopul acestei plăci este acela de a funcţiona ca platformă pentru un sistem office şi/sau multimedia. Placa este motorizată de un northbridge VIA P4M900 şi are în dotare două sloturi de memorie DDR2-667 care suportă maximum 4GB RAM. Pe PCB mai întâlnim doi conectori IDE cu suport pentru matrice RAID 0 şi 1, iar controller-ul VIA VT8237A furnizează şi două porturi SATA 300MB/s. Placa video integrată este VIA Chrome9 HC IGP, însă placa de bază beneficiază şi de un port PCI-Express x16 pentru o placă video mai performantă. Placa oferă posibilitatea conectării unui sistem audio 5.1 prin intermediul plăcii de sunet Realtek ALC861VD 6-Channel HD Audio, având şi o placă de reţea Realtek RTL8201CL 10/100Mbps integrată.

PERFORMANŢE
Având în vedere configuraţia acestei plăci de bază pot spune că s-a descurcat rezonabil în testele prin care a fost supusă, obţinând 4728 de puncte în PCMark05, în timp ce arhivarea cu WinACE a durat ceva mai mult decât la alte modele, şi anume 7'42''.

CONCLUZIE
Această placă de bază este recomandată pentru utilizatorii care doresc un sistem multimedia sau office la un preţ redus, partea de conectică reprezentând un avantaj.

Preţ	Garanţie	Contact
201 Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Socket: 775 · Chipset: VIA P4M900 + VT8237A · Sloturi: 1xPCI-Express x16, 2xPCI, 1xPCI-Express x1 · Memorie / Capacitate: DDR2-667 / 4GB · Conectori: 8xUSB, 1xVGA, 1x LAN, S/PDIF· ATA: 2xSATA, 2xATA133

Overclocking

FSB / Multiplicator: 200-400MHz / Nu · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

Rezultate Teste

Far Cry 640x480	196.56	PCMark05	4728
DOOM 3 640x480	130.7	PCMark05 CPU	4746
Half Life 2 640x480	138.9	PCMark05 HDD	3879
Comance 4. 640x480	68.39	SiSoftSandra 2005 Mem MB/s	4745
3DMark01 SE	25013	Arhivare WinACE	462''

Performanţe

Jocuri: 3.84 Sintetice: 3.86 Dotări: 0.51

7.71

EVGA
e-GeForce 8800 GTX Superclocked







Ce este mai bun decât o placă video 8800GTX?, un model 8800GTX overclockat.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Numele spune totul, 8800GTX este cel mai performant chipset grafic la ora actuală, iar modelul celor de la EVGA nu este o excepţie de la regulă. Layout-ul PCB-ului este cel de referinţă recomandat de utilizator, însă acolo se opresc asemănările. De la frecvenţele standard core/memorie de 550/1800Mhz, acest model este tactat la 621/2000MHz. Cei 768MB de memorie GDDR3 lucrează pe o magistrală de date de 384 de biţi, oferind o lăţime de bandă maximă de 96GB/s. Numărul de procesoare de stream este de 128, specific modelelor 8800GTX.

PERFORMANŢE
Succesul înregistrat de NVIDIA prin modelele 8800 GTX şi GTS a făcut înconjurul lumii, iar EVGA ne prezintă prin 768-P2-N835-AR o variantă overclockată sau, după cum o numesc aceştia, superclockată, care a obţinut 86fps-uri în F.E.A.R la 1600x1200 4x/8x.

CONCLUZIE
Rezultatele obţinute au fost atât de ridicate încât am crezut că trebuie să refacem, din nou, tabelul de calcul al notelor. Prima modificare în acest sens a survenit la primul test realizat cu modele din seria 8800GTX şi GTS. Acestea fiind spuse, EVGA 8800GTX Superclocked este o placă destinată utilizatorilor care doresc să obţină un maxim de performanţă, indiferent de cost.

Preţ	Garanţie	Contact
2408 Lei	24 luni	Senorg România

Detalii tehnice

Chipset: GeForce 8800GTX (G80) · Memorie: 768MB GDDR3 · Frecvenţă chipset/memorie: 621MHz/2000MHz · Interfaţă: PCI Express X16 · Bus memorie: 384 biţi · Conectori: 2xDVI, HDTV Out · Jocuri: - · Software: - · HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	159.95	F.E.A.R. 1280x960	82.00
Far Cry 1600x1200	128.72	F.E.A.R. 1600x1200	58.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	110.12	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	51.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	84.11	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	34.00
HL2 1280x1024	145.04	Prey 1280x1024	76.60
HL2 1600x1200	116.16	Prey 1600x1200	59.50
HL2 1280x1024 4X/8X	93.48	Prey 1280x1024 4X/8X	56.50
HL2 1600x1200 4X/8X	76.71	Prey 1600x1200 4X/8X	43.10
AquaMark3 Default	86964	3DMark06 Default	4738

Performanţe

Jocuri: 8.95 Sintetice: 0.93 Dotări: 0.11

9.99

TrekStor
USB-Stick CS-D 12GB





TrekStor produce trei modele de USB-Stick CS-D, care diferă între ele prin capacitatea de stocare: 6GB, 8GB şi 12GB.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Modelul, construit în mare parte din aluminiu, are un design elegant. Datortă capacităţii de stocare impresionante, dimensiunile dispozitivului sunt mai mari decât la restul pen drive-urilor. Pentru a nu bloca inutil alte porturi USB, producătorul a inclus în pachet şi un cablu prelungitor pentru conectarea la calculator. Driver-ul pentru Windows 98 nu este conţinut în pachet, însă poate fi descărcat de pe site-ul producătorului.

PERFORMANŢE

La transferul unui fişier de 700MB s-a înregistrat o viteză de 10.4MB/s la scriere şi de 11.3MB/s la citire. Conform valorilor afişate de Sandra 2005, pentru transferul fişierelor de 512B, USB-Stick CS-D are o viteză de 240kB/s la citire şi de 5kB/s la scriere. În cazul fişierelor de 64MB, aceste viteze cresc la 12MB/s, respectiv 7.6MB/s. Transferul unei structuri de 3675 fişiere şi 102MB de pe harddisk pe pen drive s-a realizat în 8 minute şi 45 de secunde.

CONCLUZIE

TrekStor USB-Stick CS-D reprezintă soluţia ideală pentru transportarea cantităţilor mari de informaţie, fără a incomoda utilizatorul prin greutate sau dimensiuni.

Preţ	Garanţie	Contact
405 Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Capacitate stocare: 12GB · Material: Aluminiu + plastic · Greutate: 27.9g · Dimensiuni: 69.5mm x 34mm x 10mm · **Rată de transfer (citire/scriere):** 9MB/s / 5.3MB/s · Accesorii: Cablu prelungitor USB, şnur · **Driver Windows 98:** Online

Performanţe

Performanţă: 9.2 | Dotări: 9.0 | **9.1**

Be Quiet!
BQT E5-700W





BQT E5-700W este o sursă de 700W ce reprezintă vârful de gamă al seriei Straight Power de la Be Quiet!

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Sursa este compatibilă cu standardul ATX12V v2.2 şi este dotată cu patru rail-uri de 12V pe care sunt dispuşi şase conectori MOLEX, opt SATA şi unul FDD. De asemenea, sursa mai dispune de doi conectori PCI-Express si şase pentru ventilatoare. Un singur ventilator de 120mm, foarte silenţios, asigură fluxul de aer necesar funcţionării în condiţii optime. Cablurile sunt acoperite cu plasă, producătorul oferind accesorii pentru legarea lor. Un dezavantaj îl reprezintă lipsa conectorilor modulari.

PERFORMANŢE

Pentru cele patru rail-uri de 12V este rezervată o putere maximă de 672W, iar pentru liniile de 3.3V şi 5V sunt oferiţi 180W. Producătorul menţionează o eficienţă energetică a sursei de 83%, de unde rezultă puterea reală de doar 700W. Sursa nu a întâmpinat probleme în alimentarea unui sistem cu procesor Intel X6800 şi două plăci video ATI Radeon X1900XTX în configuraţie CrossFire.

CONCLUZIE

BQT E5-700W este o sursă de calitate destinată sistemelor performante, având ca atuuri principale puterea şi silenţiozitatea.

Preţ	Garanţie	Contact
540 Lei	36 luni	DigitalMond International

Detalii tehnice

Putere maximă: 700W · Standarde suportate: ATX12V v2.2 · Ventilator: 120mm · **Conectori:** 2xPCI-Express, 6xMOLEX, 8xSATA, 1xFDD, 6xVentilatoare · Amperaj (3.3V/5V/12V): 35A, 30A, 18A · Railuri 12V: 4

Performanţe

Dotări: 9.1 | Performanţe: 9.7 | **9.4**

Genius
LuxeMate 810





LuxeMate 810 este o tastatură wireless multifuncţională cu un aspect elegant destinat controlului de la distanţă al Windows Media Center.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dispozitivul este format din tastatură, mouse şi telecomandă, toate integrate pe aceeaşi platformă. Layout-ul tastaturii este similar unei tastaturi de notebook, tastele având cursă mică. Butoanele specifice Media Center, precum şi cele de shutdown sau suspend sunt situate pe părţile laterale ale tastaturii. Unele taste necesită timp de acomodare, nu doar o dată fiind înşelat de dimensiunea prea mică a tastelor Enter şi Backspace. Instalarea se face foarte uşor, nefiind necesară decât conectarea receiver-ului la un port USB.

PERFORMANŢE

Tehnologia radio de 2.4GHz folosită de Genius pentru acest dispozitiv conferă o rază de acţiune lipsită de interferenţe de până la 10m. Alimentarea dispozitivului se face prin intermediul a două baterii de tip AA. Tastele se apasă uşor, permiţând atingerea unor viteze de scriere destul de mari o dată ce s-a produs acomodarea cu amplasarea lor. Un minus îl reprezintă pointer-ul ce înlocuieşte mouse-ul, timpul de răspuns şi precizia sa lăsând de dorit.

CONCLUZIE

Genius LuxeMate 810 are ca puncte forte spaţiul redus pe care îl ocupă şi uşurinţa în utilizare, timpul de acomodare fiind destul de scurt.

Preţ	Garanţie	Contact
124 Lei	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfaţă conectare: USB · Conectare PC: Radio · Rază acţiune: 10m · **Alimentare:** 2 baterii AA · Taste multimedia: Da · **Scroll:** vertical, orizontal

Performanţe

Ergonomie: 8.2 | Dotări: 8.8 | **8.5**

Spire
SP-600W RocKeteer VI




Spire SP-600W este un model din seria RocKeteer VI SLI, recomandată pentru sistemele cu două plăci grafice.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Sursa are două rail-uri de 12V cu un rating de 20A pe fiecare, iar pe linia de 5V aceasta furnizează 40A. De asemenea este modulară, folosind doar cablurile necesare în sistem. Cablurile sunt UV-Reactive şi au şi ecranaj. Aceasta sursă este compatibilă cu standardele Intel BTX1.0a, ATX 1.3/2.01 şi oferă proctecţie la scurt circuit şi supratensiune, şi are în dotare două coolere transparente cu led-uri albastre, unul de 80 şi unul 120mm.

PERFORMANŢE

Am încercat testarea sursei pe o configuraţie SLI cu două plăci video ASUS 8800GTX, folosind o placă de bază MSI K8n Diamond şi un procesor AMD Athlon64 FX-62. Sursa a rezistat fără probleme la sarcina de lucru care i-a fost impusă, chiar şi când plăcile au funcţionat în regim de funcţionare Full Load, fiind lăsate să ruleze timp de 2 ore în 3DMark06.

CONCLUZIE

Preţul acestei surse este accesibil pentru nivelul de performanţă oferit, dat fiind că a rezistat la o configuraţie SLI de ultimă generaţie. Aceste aspecte îl recomandă ca fiind o soluţie ideală pentru un calculator high end.

Preţ	Garanţie	Contact
415 Lei	36 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Putere maximă: 650W · Putere nominală: 600W · Standard: BTX1.0a, ATX 1.3/2.01 Rail-uri 12V: 2 Intensitate maximă per rail 12V: 20A · Ventilator: 1x120mm, 1x80mm Conectori: PCI-Express: 2 · Conectori Molex: 6 · Conectori SATA: 4

Performanţe — 9.2

Performanţe: **9.4** Dotări: **9**

Casio
Exilim Card EX-S770




Cu un design simplu şi rafinat, EX-S770 este o cameră foto atrăgătoare atât ca aspect, cât şi ca performanţe.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

În ciuda supleţei sale, camera are la bază un senzor performant de 7.2 megapixeli şi oferă un zoom optic de 3x. Ecranul de 7.1cm este înşelător, în sensul că imaginea preluată este mai întunecată şi mai clară decât o redă acesta. Cu un număr impresionant de 35 de presetări, puteţi fi siguri că poza va ieşi bine în aproape orice condiţii. Din păcate, memoria internă de doar 6MB reprezintă un neajuns. Conectarea la calculator sau televizor se poate face doar prin intermediul docking station-ului inclus în pachet, care serveşte şi pentru reîncărcarea acumulatorului.

PERFORMANŢE

Calitatea imaginii este foarte bună pentru categoria din care face parte, zgomotul de imagine fiind foarte redus în toate fotografiile realizate. Interesantă este posibilitatea focalizării manuale, opţiune nu prea des întâlnită la o cameră de această talie. De remarcat mai este şi capacitatea de a face captură video în format MPEG-4 la o rezoluţie maximă de 704x384, din nefericire doar în fragmente de câte 10 minute.

CONCLUZIE

Casio EX-S770 este o cameră superioară celor din gama ei, justificându-şi preţul.

Preţ	Garanţie	Contact
1130 Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Tip senzor: CCD · Rezoluţie senzor: 7.2MP · Zoom optic/digital: 3x/4x · **LCD**: 2.8 inch · Tip memorie: SD/SDHC/MMC · **Format poze**: JPEG, DCF, DPOF · Greutate: 127g · Dimensiuni: 94.5x60.4x17.3mm

Performanţe — 9.0

Calitate imagine: 8.7 Dotări: 9.3

ASUS
Silent Square Pro




Cel mai nou model din seria Silent Square de la ASUS este un cooler de procesor destinat sistemelor puternice.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

La prima vedere, cooler-ul se remarcă prin culoarea sa portocalie, finisajul de foarte bună calitate şi dimensiunile impunătoare. Materialele de construcţie folosite sunt cuprul şi aluminiul, iar din baza de contact cu procesorul pleacă cinci heat-pipe-uri. Ventilatorul folosit este mai mic decât cele utilizate la celelalte modele din serie, având dimensiunea de 90mm. Montarea este destul de dificilă, manualul nefiind de prea mare ajutor. În pachet sunt incluse toate accesoriile necesare montării pe platforme multiple, precum şi o consolă de control al turaţiei ventilatorului.

PERFORMANŢE

Procesorul folosit în test a fost Intel Pentium Extreme Edition 3.73GHz, cunoscut pentru temperaturile de rulare ridicate. În Full Load, temperatura s-a stabilizat la 47 de grade, iar în Idle temperatura minimă atinsă a fost de 34 de grade. Turaţia maximă indicată de consolă a fost de 2220rpm.

CONCLUZIE

ASUS Silent Square Pro impresionează prin silenţiozitate şi performanţă, montat chiar şi pe cele mai puternice procesoare ale momentului.

Preţ	Garanţie	Contact
191 Lei	24 luni	Partenerii ASUS

Detalii tehnice

Compatibilitate: Socket 478/775/754/939/AM2 · Dimensiuni: 120x105x146 · Greutate: 745g · **Material de construcţie**: Cupru, aluminiu · Heat-pipe: 5 · Ventilator: 92mm · Temperatură Pentium D EE 3.73GHz Full Load: 47°C · Temperatură Pentium D EE 3.73GHz Idle: 34°C

Performanţe — 9.0

Performanţe: **9.8** Ergonomie: 8.2

TrekStor
Vibez





TrekStor este o firmă germană producătoare de medii de stocare. În oferta sa se află o gamă largă de playere MP3.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

TrekStor Vibez se remarcă în primul rând prin design, având o formă ovală alungită. Fața superioară prezintă două suprafețe în formă de disc, prima adăpostind un ecran cu diagonala de 1.5 inch, iar cea de-a doua fiind chiar instrumentul de control al playerului. Pe lângă acestea se regăsesc trei taste separate pentru pornire/oprire și reglajul volumului, integrate într-o singură suprafață metalică. Spatele este acoperit de un capac metalic cromat, care adaugă un plus de stil.

PERFORMANȚE

Ecranul TFT poate reda 65.536 de culori, fiind de o calitate superioară. Navigarea prin meniu se realizează cu ușurință cu ajutorul rotiței de control și al butoanelor aflate de-a lungul marginii sale și în centru. Calitatea redării semnalului audio este foarte bună, acest lucru putând fi apreciat chiar și cu ajutorul căștilor Sennheiser incluse în pachet. Pe lângă egalizatorul parametric personalizabil, playerul dispune de funcții precum crossfade și modificare a tempo-ului și permite vizualizarea imaginilor stocate în memorie.

CONCLUZIE

Dispunând de un spațiu de stocare generos de 12GB, acest player reprezintă un concurent serios pentru alte dispozitive deja consacrate pe piață.

Preț	Garanție	Contact
760 Lei	24 luni	Skin

Detalii tehnice

Capacitate memorie: 12GB · Conectare: USB 2.0 · Ecran color: Da, TFT 65k · Baterie: Internă, litiu-ion · Autonomie: 20 ore · Plajă de frecvențe: 20Hz-20KHz · Înregistrare: Da, WAV

Performanțe

Performanțe: **9.4** Dotări: **9**

9.2

EDIMAX
EK-16RE





EDIMAX EK-16RE este un switch care permite controlarea mai multor calculatoare cu o singură tastatură, un singur mouse și un singur monitor (KVM).

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

KVM (Keyboard-Video-Mouse) este un concept care se adresează în special firmelor, fiind foarte folosit în centrele de date unde mai multe servere sunt plasate într-un rack. Switch-ul prezent în test suportă conectarea unui număr de maximum 16 calculatoare. Pe partea frontală se găsesc LED-urile și butoanele aferente fiecărui calculator, un buton suplimentar de scanare a rețelei și unul de reset. Cele două bracket-uri incluse în pachet permit montarea switch-ului într-un rack. Un minus îl reprezintă lipsa cablurilor necesare conectării calculatoarelor, care trebuie achiziționate separat.

PERFORMANȚE

Selectarea PC-ului dorit se poate face prin trei moduri: prin taste speciale, prin folosirea OSD-ului încorporat sau direct prin apăsarea butonului aferent de pe partea frontală. Rezoluția maximă suportată este de 1920x1440, fiind oferită o lățime de bandă video de 250MHz. Sunt suportate sistemele de operare DOS, Windows, Netware, Unix și Linux, fiind permisă adăugarea sau deconectarea de PC-uri fără a închide switch-ul. Este de asemenea permisă interconectarea mai multor switch-uri pentru a extinde rețeaua.

CONCLUZIE

EK-16RE este o soluție demnă de luat în seamă pentru centrele de date cu buget restrâns.

Preț	Garanție	Contact
853 Lei	24 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Porturi: 16 · Dimensiuni: 439x189x43.5mm · Rezoluție maximă: 1920x1440 · **Funcții suplimentare:** OSD, căutare PC, parolă

Performanțe

Performanțe: **9.2** Dotări: 9.2

9.2

HP
Photosmart R967





HP Photosmart R967 este o cameră foto digitală din clasa compactă, a cărei carcasă este construită parțial din aluminiu.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Partea din spate a aparatului este dominată de ecranul impunător, a cărui diagonală are 7.62cm. Se pot realiza fotografii cu o rezoluție de maximum 10MP și suportă zoom optic de 3x și digital de 10x. Memoria internă de 32MB permite stocarea a șapte fotografii realizate la rezoluție maximă. Conectarea la calculator se realizează prin portul USB, cu ajutorul unui docking station livrat în pachet. Ca sursă de energie, R967 folosește un acumulator Lithium Ion HP Photosmart R07 de 1100mAh.

PERFORMANȚE

Calitatea imaginii este medie, observându-se uneori prezența aberațiilor cromatice. De remarcat este timpul foarte scurt de încărcare a flash-ului, numai 4 secunde, chiar dacă producătorul specifică un timp de 6 secunde pentru această operație. La unele operații camera este cam lentă, lucru ce ar putea deveni deranjant pentru utilizator.

CONCLUZIE

Datorită designului său compact și materialelor rezistente din care este realizată carcasa aparatului, HP Photosmart R967 se adresează în special excursioniștilor.

Preț	Garanție	Contact
1279 Lei	12 luni	Partenerii HP România

Detalii tehnice

Tip senzor: CCD · Rezoluție senzor: 10MP · Zoom optic/digital: 3x/10x · **LCD:** 3 inch · Tip memorie: SD · **Format compresie:** JPEG, EXIF, EXIF2.2, MPEG1 · Greutate: 170g · Dimensiuni: 96x25.6x62mm

Performanțe

Calitate imagine: 8.0 Dotări: 9.2

8.6

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
LGA775 SLI/CrossFire												
1	ASUS P5W64 WS PRO	**9.49**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	1	2x1000Mbit	Da	5.75	8.45	0.79	XPC82
2	ASUS P5W DH Deluxe	**9.43**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.71	8.45	0.76	XPC82
3	ASUS P5WDG2 WS PRO	**9.41**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.71	8.46	0.73	XPC82
4	Abit AW9D	**9.31**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	10	2	1x1000Mbit	Da	5.71	8.4	0.7	XPC82
5	DFI Infinity 975X/G	**9.09**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.68	8.26	0.66	XPC82
6	Intel BLKD975XBXLKR	**9.05**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.68	7.59	0.64	XPC82
7	MSI 975X Platinum	**8.81**	Intel 975X+ICH7DH	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.46	8.05	0.69	XPC82
8	Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	**8.78**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.54	8.03	0.71	XPC82
LGA775 - High End												
1	Abit AB9	**9.07**	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	2	1000Mbit	Da	5.65	8.27	0.65	XPC82
2	ASUS P5B Deluxe WiFi AP	**9.04**	Intel P965+ICH8R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.58	7.54	0.78	XPC82
3	Gigabyte GA-965P-DQ6	**8.98**	Intel P965+ICH8R	1066MHz	10	3	1000Mbit	Da	5.6	8.24	0.74	XPC82
4	Gigabyte GA-965P-DS3	**8.88**	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Da	5.49	8.15	0.74	XPC82
5	Gigabyte GA-965G-DS3	**8.87**	Intel G965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Da	5.51	8.19	0.68	XPC82
6	MSI 965 Platinum	**8.65**	Intel P965+ICH8R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	5.34	7.89	0.68	XPC82
7	Intel BLKDQ965GFEKR	**8.61**	Intel Q965+ICH8R	1066MHz	10	2	1000Mbit	Nu	5.37	8.04	0.69	XPC82
8	Foxconn P9657AA-8KS2H	**8.59**	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Nu	5.46	7.99	0.64	XPC82
LGA775 - Mainstream												
1	Gigabyte GA-945P-S3	**8.56**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.5	8	0.56	XPC82
2	Gigabyte GA-945G-S3	**8.53**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.42	8.01	0.6	XPC82
3	ASRock ConRoe945G-DVI	**8.38**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.38	7.84	0.6	XPC82
4	Biostar I945P	**8.35**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.37	7.92	0.56	XPC82

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	**9.60**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	**9.56**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	**9.50**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	**9.48**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	**9.46**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	Gigabyte GA-M59SLI-S5	**9.38**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	Gigabyte GA-M57SLI-S4	**9.15**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	**9.01**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	**9.08**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	**9.07**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	**8.98**	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	Gigabyte GA-M55plus-S3G	**8.93**	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	**8.90**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	**8.73**	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	**8.45**	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	**8.23**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	**8.23**	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	**8.21**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79
Socket 939 - SLI High End												
1	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	**13.76**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	**13.73**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2								
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	XPC70
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	XPC70
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	XPC70
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	XPC70
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	XPC70
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	XPC70
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	XPC70
Tuner TV Mainstream								
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	XPC70
8	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	XPC70
Tuner TV extern								
1	Pinnacle PCTV Dual DVB-T Diversity Stick	**86.4**	USB2.0	98	94	65	60	XPC83
2	Leadtek WinFast Walkie TV	**85.4**	USB2.0	90	90	65	94	XPC83
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.8**	USB2.0	90	88	65	94	XPC83
4	Conceptronic USB 2.0 Digital TV	**84.4**	USB2.0	98	94	40	90	XPC83
5	AverMedia AVerTV USB2.0 Plus	**82.4**	USB2.0	90	88	65	70	XPC83
6	Pinnacle PCTV Analog Pro USB	**78.6**	USB2.0	88	88	55	60	XPC83
7	Hercules Smart TV USB2	**77.2**	USB2.0	84	82	55	80	XPC83
8	Compro VideoMate U900	**74.4**	USB2.0	80	78	55	80	XPC83
9	KWORLD USB 2.0 Combo TV BOX	**66.5**	USB2.0	70	65	55	80	XPC83
10	InnoDV TVideo-620	**59.1**	USB2.0	63	63	40	70	XPC83

Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	**8.97**	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	**8.33**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	**8.27**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W. hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	**8.27**	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	**8.26**	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	XPC75
6	Samsung 740BF	**8.2**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
7	LG L1732P	**8.17**	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
8	ViewSonic VX724	**7.97**	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ASUS PM17TU	**7.93**	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
10	BenQ FP71GX	**7.91**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
11	BenQ FP71V	**7.88**	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
12	Prestigio P575	**7.86**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
13	AG Neovo E-17	**7.83**	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
14	LG Flatron L1750SQ	**7.75**	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
15	Horizon 7005L12	**7.71**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
16	Samsung 740N	**7.7**	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
17	Acer AL1717	**7.6**	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
18	Philips 170S6FS	**7.5**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
19	BenQ FP72E	**7.46**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI	45W	Boxe stereo 2x1W	XPC78
20	Daewoo HL711S	**7.46**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC83

Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
13	XEROX XA3-19	**7.05**	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79
14	LG L1919S	**7.02**	1400:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	39W	-	XPC79
15	Philips 190C6	**6.88**	600:1	270cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	36W	-	XPC79
16	ACER AL1916W	**6.84**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	36W	-	XPC79

Placi video PCI Express

#	Model	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
High End													
1	EVGA e-GeForce 8800 GTX Superclocked	9.99	G80	621MHz	768MB	384 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.93	8.95	0.11	XPC84
2	ASUS EN8800GTX	9.71	G80	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Nu	0.93	8.67	0.11	XPC82
3	Leadtek WinFast PX8800GTX TDH	9.67	G80	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Nu	0.93	8.63	0.11	XPC82
4	ASUS EN8800GTS	8.57	G80	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.59	0.11	XPC82
5	Leadtek WinFast PX8800GTS TDH	8.56	G80	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.58	0.11	XPC82
6	Gigabyte GV-3D1-7950-RH	7.72	G71	500MHz	1GB	512 biti	1200MHz	2xDVI	Nu	0.87	6.74	0.11	XPC81
7	ASUS EN7950GX2/ 2PHT/1G/A	7.49	G71	500MHz	1GB	512 biti	1200MHz	2xDVI	Nu	0.88	6.52	0.1	XPC81
8	Leadtek WinFast PX7950GX2 TDH	7.48	G71	500MHz	1GB	512 biti	1200MHz	2xDVI	Nu	0.88	6.49	0.11	XPC81
9	GeCube GC-X1950XTXD-VIE3(R)	7.25	R580	650MHz	512MB	256 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.75	6.39	0.11	XPC81
10	Asus EAX1950XTX/ HTVDP/512M/A	6.79	R580	650MHz	512MB	256 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.74	5.94	0.11	XPC81
Mainstream													
1	Galaxy GeForce 7900GS	**5.17**	G71	475Mhz	256MB	256 biti	1400MHz	2xDVI	Nu	0.66	4.42	0.11	XPC83
2	Leadtek WinFast PX7600GT TDH Extreme	**3.68**	G73	590MHz	256MB	128 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.58	2.99	0.11	XPC81
3	Biostar GeForce 7600GT	**3.48**	G73	580MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.56	2.82	0.10	XPC81
4	XFX GF7600GT 570M 256MB	**3.44**	G73	570MHz	256MB	128 biți	1450MHz	2xDVI	Nu	0.56	2.78	0.09	XPC81
5	Gainward Bliss 7600GT PCX Silent	**3.38**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.54	2.73	0.11	XPC81
6	ASUS EN7600GS TOPSILENT/HTD/512M/A	**2.93**	G73	550MHz	512MB	128 biți	950MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.51	2.31	0.11	XPC81
7	Leadtek WinFast PX7600GS TDH Extreme	**2.75**	G73	520MHz	256MB	128 biți	900MHz	2xDVI	Nu	0.48	2.15	0.11	XPC81
8	GeCube RX165PG3-D3(R)	**2.54**	RV530XT2	600MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.41	2.01	0.11	XPC81
9	PowerColor X1600XT 256MB GDDR3	**2.46**	RV530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.4	1.96	0.10	XPC81
Entry Level													
1	Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme	**2.52**	G73	520MHz	128MB	128 biti	1400MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.45	1.98	0.1	XPC81
2	Sapphire X1300XT	**2.12**	RV530Pro2	500MHz	256MB	128 biti	800MHz	2xDVI	Nu	0,32	1,7	0,1	XPC83
3	ASUS EN7300GT/SILENT/HTD/256M/A	**1.9**	G73	400MHz	256MB	128 biti	800MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.36	1.44	0.1	XPC81
4	Gainward 7300GT 256MB DDR2	**1.66**	G73	350MHz	256MB	128 biti	700MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.31	1.26	0.09	XPC81
5	PowerColor X1300 512MB DDR2	**0.97**	RV515	450MHz	512MB	128 biti	500MHz	2xDVI	Nu	0.19	0.69	0.09	XPC81

DVD Writere

#	Model	Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/ DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	SAMSUNG SH-S182M	**94.60**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	18X/8X	18X/6X	8X/8X	96.40	93.42	XPC82
2	GIGABYTE GO-W1623A-RH	**91.61**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
3	SAMSUNG SH-S162A	**91.03**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
4	NEC ND-3551A	**90.04**	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
5	PLEXTOR PX-755A	**89.08**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
6	PLEXTOR PX-716UFL	**87.90**	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
7	ASUS DRW-1608P2S	**87.27**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
8	LG GSA-4167B	**85.61**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
9	PLEXTOR PX-755SA	**84.71**	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
10	TEAC DV-W516E	**84.58**	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
11	BENQ DW1655	**83.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
12	PIONEER DVR-110D	**83.48**	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
13	LG GSA-H10N	**83.43**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
14	LG GSA-H20L	**83.31**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76
15	SAMSUNG TS-H552	**82.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/4X	12X/4X	2.4X/-	82.20	83.50	XPC76

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 84

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	Procer Company	021 337.34.90	www.procercomputer.ro
Best Computers/Diverta	021 210.87.79	www.dol.ro	RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro	Royal Computers	021 410.21.00	www.r-c.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	Senorg România	021 233.16.76	www.senorg.ro
DigitalMond International	021 323.81.15	www.digitalmond.ro	Skin	021 316.82.00	www.skin.ro
Lasting System	0256 20.12.78	www.lasting.ro	Tape Computer	021 326.49.57	www.tape.ro
Mario Soft	021 312.67.33	www.mariosoft.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

software & comunicaţii



Dorian Prodan dorian.prodan@xtrempc.ro

Punctul pe iPhone

Apple pescuieşte printre rechini.

După doi ani de zvonuri, fotografii la limita credibilităţii vehiculate online şi bârfe la o cafea în incinta târgurilor internaţionale de profil, Apple a rupt vălul misterului. În cadrul conferinţei şi târgului MacWorld 2007, managerul Steve Jobs a prezentat cu o nedisimulată mândrie noul iPhone. Chiar dacă lipsa unor produse Mac noi a stârnit nervozitatea vechilor susţinători ai companiei, aceştia au fost eclipsaţi de masa de entuziaşti veniţi să admire ultimul produs Apple. Fiind fără îndoială un echipament deosebit, parţial telefon, parţial player MP3 şi parţial terminal Internet, iPhone este greu de descris şi încadrat în termeni clari, gadget fiind probabil cea mai bună clasificare a lui. Aspectul elegant, specific produselor Apple, ecranul mare şi sistemul de navigare modern vor face din acest produs un hit. Întrebarea este: va fi acesta hitul pe care îl doreşte Steve Jobs?

În octombrie 2001, Apple a lansat un player multimedia care va deveni în timp scurt unul dintre cele mai de succes produse ale tuturor timpurilor: iPod. O marcă la fel de cunoscută ca Levi Strauss sau Coca-Cola, iPod a devenit pentru unii utilizatori chiar sinonim cu playerul portabil. Însă, mai mult decât atât, iPod a devenit simbolul unei generaţii, cu un impact social la fel de mare ca şi cel adus de blugii anilor '70. Cheia succesului a fost şi de data aceasta politica de marketing perfect reglată. Celebrele reclame Apple făceau utilizatorul să se simtă modern, eclectic, dinamic, să se simtă mai tânăr şi mai atractiv. Cumpărătorul nici măcar nu trebuia să fie astfel, Apple ştia să îl facă să se simtă aşa. iPod a devenit un etalon al produselor care te determină să ieşi din mulţime. La urma urmei, Steve Jobs a ştiut întotdeauna să-şi vândă produsele...

Atunci când iPod a intrat pe piaţă, oferta playerelor portabile nu era deosebit de variată şi atractivă. Apple nu a avut decât să facă o copcă în gheaţă şi să-şi arunce undiţa. Chiar dacă Apple a luat contact atunci cu producători celebri şi puternici, aceştia nu au reprezentat o ameninţare. Promovarea pasivă, precum şi lipsa de viziune şi interes au deschis cale liberă pentru Apple, iar când aceştia s-au trezit era deja prea târziu. Un aport la fel de mare l-a avut şi câştigarea pariului cu industria muzicală: iTunes este astăzi un model de reuşită al vânzărilor online de fişiere audio şi video. A fost al doilea succes Apple obţinut în faţa întregii lumi. Restul este deja istorie contemporată cunoscută.

Va reuşi oare iPhone să reediteze succesul avut de predecesorul său, de la care a şi moştenit de altfel capabilităţile audio şi video? Este o întrebare la care nici măcar Steve Jobs nu ar putea răspunde cu mâna pe inimă. iPhone are toate atuurile unui gadget modern de succes, lista facilităţilor asigurând, cu excepţia unor lipsuri majore cum ar fi suportul 3G sau bateria fixă, toate necesităţile unui utilizator modern care îşi doreşte un telefon mobil clasic, un player MP3, un player video şi un PDA simplu cu acces Internet în cadrul unui singur produs. Numai că, de data aceasta, Apple nu mai pescuieşte în aceeaşi copcă în care a aruncat şi undiţa iPod. Pe banchiză există concurenţi mult mai puternici şi periculoşi, care nu vor aştepta pasivi creşterea cotei de piaţă a noului rival, şi nici apele de sub gheaţă nu mai sunt atât de liniştite ca în 2001. Dacă există proiecte nefinalizate, studii de design în lucru sau tehnologii noi, producătorii majori de terminale mobile le vor grăbi şi arunca în joc în lunile următoare, înainte ca Apple să apuce să-şi lanseze noul terminal în mod oficial.

Apple şi-a pierdut sufixul Computers din denumire pentru a-şi marca astfel intrarea într-un domeniu nou, cel al comunicaţiilor. Să sperăm că geniul lui Steve Jobs nu şi-a pierdut strălucirea şi că va reuşi să conducă destinele companiei aşa cum a reuşit după reîntoarcerea sa din 1997 în fruntea companiei pe care a fondat-o acum 30 de ani. Şi să sperăm ca iPhone nu va avea aceeaşi nefericită soartă ca Apple Newton, primul PDA conform accepţiunii moderne, care s-a stins pentru că a avut ghinionul să se nască prea devreme.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PROTECŢIILE AUDIO, ABANDONATE

Macrovision renunţă

Înfiinţată în 1983, Macrovision este o companie care a furnizat de-a lungul timpului soluţii digitale sau analogice de protecţie a conţinutului multimedia, atât video, cât şi audio. Chiar dacă eficienţa lor nu a fost întotdeauna suficient de bună, soluţiile lor au fost utilizate de producători încă din timpurile casetei VHS şi ale discului compact audio.

Conform declaraţiilor celebrei reviste muzicale nord-americane "Billboard", se pare că producătorii de discuri audio au decis că tehnologiile furnizate de Macrovision au devenit anacronice şi inutile. În consecinţă, la începutul anului 2007, ultima companie producătoare care mai utiliza aceste metode de protecţie a renunţat definitiv la utilizarea lor. Principala problemă a fost constatarea ratei mici de protecţie efectivă, practic existând o multitudine de metode de ocolire a tehnologiilor Macrovision sau a celor similare ei. Un merit în luarea acestor decizii l-au avut şi analizele costurilor, prea mari pentru rezultatele mediocre obţinute, precum şi incompatibilităţile apărute cu unităţile optice PC. Cu această ocazie, şi compania Macrovision a



anunţat public oprirea dezvoltării soluţiei TotalPlay, cunoscută şi sub denumirea de Cactus Data Shield.

Chiar dacă discurile audio nu vor mai fi protejate la copiere prin aceste metode, aceasta înseamnă că producătorii mizează pe noile protecţii digitale de tip Digital Rights Management, mult mai flexibile şi mai uşor de controlat, dar şi mult mai greu de ocolit.

Dacă exemplul producătorilor din industria audio va fi urmat şi de cei din industria video, atunci trecerea de la protecţiile implementate la nivelul produsului la cele implementate la nivelul utilizatorului se va putea face mai repede.

YAHOO MESSENGER PENTRU WINDOWS VISTA

Mesagerie 3D

În cadrul târgului Computer Electronics Show, Yahoo! a prezentat în premieră primele imagini ale viitoarei versiuni a cunoscutului client de mesagerie Yahoo Messenger. Destinat în exclusivitate platformei Windows Vista, acesta va beneficia din plin de libertatea oferită de interfaţa 3D şi de accelerarea hardware a graficii vectoriale.

Printre îmbunătăţirile vizibile se numără posibilităţile de pornire a unei convorbiri direct din cadrul ferestrei care conţine lista de contacte fără a necesita deschiderea unei ferestre individuale, posibilitatea de a grupa ferestrele de chat în cadrul unei interfeţe bazate pe taburi şi posibilitatea mutării pe desktop a unei astfel de ferestre sau direct a unui contact. Suplimentar, sesiunile de Photo Sharing pot fi afişate în mod full screen, iar utilizatorii din listă pot fi grupaţi nu doar pe criterii rigide, ci şi în funcţie de afinităţi. Astfel, utilizatorul îşi poate vedea prietenii care joacă Fantasy Footbal sau care au un profil pe Yahoo360.

Yahoo Messenger pentru Vista va profita şi de facilităţile de indexare a fişierelor furnizate de sistemul de operare. Versiunea Beta publică este aşteptată în cursul trimestrului doi al anului în curs, fiind la această oră una dintre primele aplicaţii desktop care utilizează noile tehnologii de afişare din Windows Vista.



NSA, IMPLICATĂ ÎN DEZVOLTAREA VISTA

Securitatea securităţii?

National Security Agency nu este la prima colaborare cu Microsoft, aceştia aducându-şi contribuţia la dezvoltarea anumitor module de securitate din cadrul sistemelor de operare Windows 2000 şi XP. De asemenea, NSA şi-a adus contribuţia publicând o recenzie a ghidului de securitate Vista publicat de Microsoft. Până acum, diverse companii din domeniul IT au mai apelat la serviciile NSA pentru testarea şi implementarea anumitor tehnologii de securitate, scopul fiind de multe ori însă asigurarea compatibilităţii cu reglementările Departamentului Apărării.

Conform declaraţiilor oficiale Microsoft, este pentru prima dată când agenţia se implică de la bun început în dezvoltarea unui sistem de operare înainte de lansarea lui oficială. O dată cu NSA, şi specialiştii NATO sau NIST (National Institute of Standards and Technology). Din păcate, la atât se rezumă comentariile oficiale, compania interzicându-le persoanelor implicate comentarea acestui episod.

O dată cu această tăcere s-au făcut auzite însă şi primele voci îngrijorate de acest amestec al unei agenţii guvernamentale care nu se bucură de o prea mare încredere din partea cetăţeanului obişnuit. Marc Rotenberg, managerul organizaţiei Electronic Privacy Information Center, afirmă că această colaborare dintre o agenţie naţională de securitate şi producătorul celui mai utilizat sistem de operare ridică semne de întrebare în privinţa intimităţii utilizatorilor. Această problemă nu este nouă, datând din 1999, când IBM şi Microsoft au semnat un protocol cu NSA prin care îi ofereau acestuia metode de accesare a unor date criptate aflate pe calculatoarele motorizate de produsele acestora. Microsoft afirmă însă că NSA nu a participat la realizarea niciunei linii de cod sau secvenţe logice, scopul lor fiind strict acela de consultanţi.



WINDOWS VISTA
ÎNTRE REVOLUŢIE ŞI EVOLUŢIE

După cinci ani de aşteptare, cea mai mediatizată versiune a sistemului de operare Windows a ajuns în sfârşit în mâinile utilizatorilor

ÎN 1995, COMPANIA MICROSOFT A LANSAT un produs care avea să devină celebru şi să contribuie din plin la dezvoltarea industriei IT prin introducerea unor facilităţi noi menite să simplifice şi să îmbogăţească experienţa multimedia a utilizatorului final, punct critic al platformelor software ale acelor vremuri: Windows 95. Lansarea acestuia a fost însoţită de o campanie publicitară fără precedent, menită să promoveze avantajele noii platforme.

12 ani mai târziu, o impresionantă altă campanie de marketing în valoare de 500 de milioane de dolari a fost lansată în scopul netezirii drumului celui mai mediatizat, comentat şi îndelung aşteptat sistem de operare din istoria IT: Windows Vista.

Lansat la sfârşitul lunii noiembrie pentru clienţii din sfera business care deţin contracte de licenţiere multivolum şi după alte două luni pentru clienţii finali, această lansare încununează nu mai puţin de cinci ani şi jumătate de muncă. O dezvoltare care nu s-a încadrat întotdeauna pe o pantă ascendentă şi care a cunoscut momente incoerente urmate de schimbări radicale şi de abandonuri neaşteptate a ajuns însă la final, oferindu-ne acum cel mai nou şi mai strălucitor produs Microsoft.

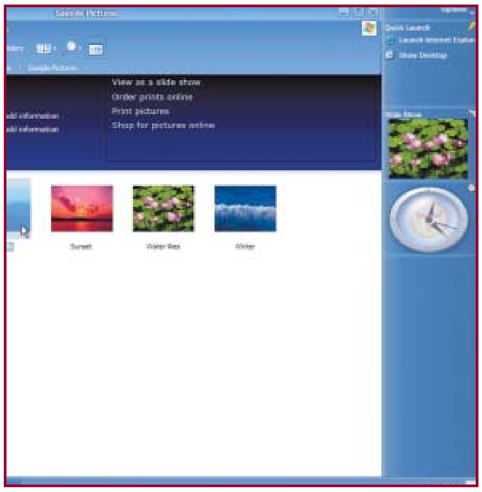
DE LA CONCEPT LA REALITATE

Dezvoltarea proiectului Longhorn a început în cursul lunii mai 2001, cu câteva luni înainte de lansarea produsului Windows XP. Iniţial, acest proiect ar fi trebui să dea naştere, undeva spre sfârşitul anului 2003, unui sistem de operare care să aducă o serie de îmbunătăţiri minore în drumul către un moment de cotitură, numit la acea dată Blackcomb. În cei doi ani care au urmat, eforturile principalelor echipe de dezvoltare s-au orientat însă către evoluţia actualizării Service Pack 2 pentru Windows XP şi a produsului Windows 2003 Server. Aceste eforturi au lăsat Longhorn într-o stare de dulce letargie, acesta evoluând încet şi nereuşind să trezească prea mult entuziasm din partea puţinilor privilegiaţi care au avut onoarea să testeze versiunile primare.

După lansarea a trei neimpresionante versiuni de test în perioada 2001-2003, care au cuprins doar minore îmbunătăţiri faţă de Windows XP, dar şi o versiune timpurie a motorului 3D ce permitea rularea unei versiuni preliminare, simplistă şi puţin fiabilă, a interfeţei Aero, a venit rândul celei de-a patra versiuni. Lansată în februarie 2003, versiunea de test 4008 a inclus o rutină de instalare nouă, o temă de interfaţă diferită de cea oferită de versiunile anterioare, îmbunătăţiri radicale ale aspectului şi funcţionalităţii Windows Explorer, precum şi o integrare cu pe atunci promiţătorul sistem de fişiere WinFS. Tot aici a apărut pentru prima dată şi celebrul Sidebar, care a fost repede copiat şi implementat de către dezvoltatorii particulari, dornici să le ofere o timpurie şi efemeră experienţă Longhorn milioanelor de utilizatori ai omniprezentului XP.

Până la jumătatea anului 2004, considerat acum un moment de schimbare bruscă în evoluţia Vista, Microsoft a mai lansat încă trei versiuni, acestea introducând diferite facilităţi, dintre care foarte puţine au reuşit să supravieţuiască până la final.

Ultimul trimestru al anului 2003 a pus întreaga conducere a companiei Microsoft în faţa unei realităţi dure: Windows Longhorn nu se îndrepta nicăieri. Mai mult, într-un interviu acordat redactorilor Wall Street Journal, vicepreşedintele James Allchin a declarat că Longhorn este în pragul unui colaps, vina aparţinând tututor. Această

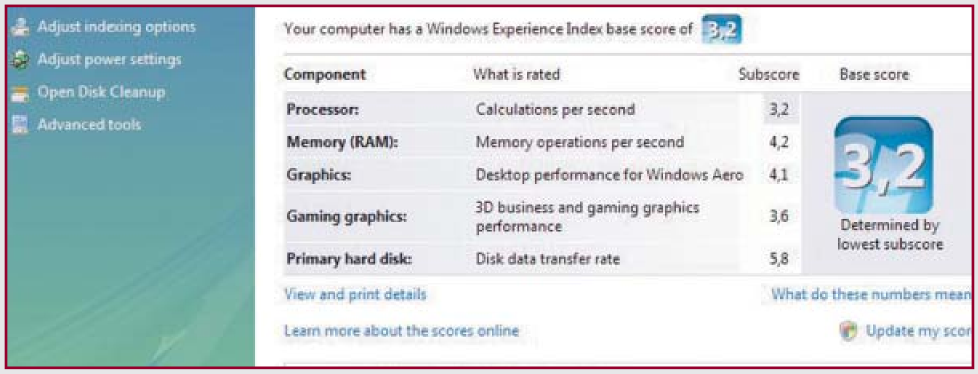


RESURSELE ŞI PERFORMANŢA, ÎNTRE ZVONURI ŞI REALITATE

În octombrie 2006, în cadrul conferinţei TechNet, Microsoft a anunţat cerinţele finale şi oficiale necesitate de Windows Vista. Conform acestora, calculatoarele capabile să ruleze noul sistem de operare se vor împărţi în două clase. Prima dintre ele, Windows Vista Capable, va cuprinde acele sisteme capabile să beneficieze de cele mai multe din avantajele aduse de această platformă, cu excepţia notabilă a noii interfeţe grafice. Aceste calculatoare vor trebui să cuprindă un procesor rulând la o viteză de 800MHz, o memorie de 512MB şi o placă video compatibilă DirectX 9.

Însă de adevărata frumuseţe a interfeţei Aero se vor putea bucura doar acei utilizatori ale căror componente vor permite încadrarea în limitele specificaţiei Windows Vista Premium Ready: un minim de 1GB memorie RAM, o placă video compatibilă DirectX 9 cu facilităţi Pixel Shader 2.0 şi o cantitate de memorie de cel puţin 128MB, precum şi un spaţiu pe disc generos, de cel puţin 40GB. Orice calculator modern achiziţionat în ultimele 12 luni ar trebui în mod normal să fie capabil de a rula fără niciun fel de problemă orice versiune de Windows Vista. Însă cu adevărat relevantă este descoperirea unui minim al acestor cerinţe, care va putea permite utilizarea în bune condiţii a acestei platforme.

Timp de o lună, Windows Vista Ultimate a fost folosit ca sistem de operare principal pe un sistem mai mult decât modest. Spre surprinderea noastră, un banal şi depăşit accelerator grafic motorizat de



chip-ul NVIDIA FX 5900 şi un procesor AMD Athlon XP 2500+ au fost suficiente pentru utilizarea în condiţii optime a calculatorului pe care a fost instalată cea mai complexă versiune, Vista Ultimate.

Singurul aspect care nu permite compromisuri este cantitatea de memorie. Dacă 1024MB RAM sunt suficienţi pentru cea mai mare parte a sarcinilor cotidiene, scăderea sub acest prag la 768 sau 512MB va ruina complet performanţele. De un real ajutor se va dovedi şi prezenţa unui harddisk rapid, modul de gestionare a memoriei utilizat de către Windows Vista ducând la accesarea mult mai frecventă a acestuia.

Două tehnologii îi vor face utilizatorului viaţa mai simplă. Prima dintre ele, Superfetch, este evoluţia firească a vechiului Prefetch din Windows XP, aducând însă un mod îmbunătăţit de cache al aplicaţiilor. Aici se găseşte de altfel şi explicaţia cantităţii mici de memorie fizică reală rămasă disponibilă în permanenţă sub Vista.

ReadyBoost este cea de-a doua tehnologie în cauză, aceasta fiind opţională şi riscând să fie însă pe nedrept ignorată. Un banal stick de memorie USB, care însă trebuie să se conformeze unor specificaţii minime de viteză, va putea fi folosit ca spaţiu de stocare temporară pentru cache-ul sistemului, oferind un spor de viteză vizibil, mai ales în cazul sistemelor cu puţină memorie RAM. Unii producători de memorii au început deja să ofere indicaţii "ReadyBoost Ready" pe ambalajul produselor livrate, lucru benefic ţinând cont de faptul că Vista este cam pretenţios în privinţa acestora, din cele şase stick-uri testate în redacţie doar unul fiind considerat compatibil cu tehnologia Microsoft.

problemă s-a datorat lipsei unui obiectiv clar şi integrării unui număr mare de facilităţi care nu erau convergente. Acesta a fost momentul de cotitură care a dus la abandonarea direcţiei haotice urmate de Longhorn, a codului-sursă Windows XP în favoarea celui oferit de Windows 2003 Service Pack 1 şi la reorganizarea conducerii proiectului. Ceea ce a urmat deja este un lucru binecunoscut şi aparţine istoriei contemporane. După doar două versiuni de test, în iulie 2005 a fost lansată prima versiune Beta 1 a ceea ce urma să fie cu adevărat Windows Vista, ocazie cu care şi vechea denumire Longhorn a fost abandonată. Au urmat apoi o ploaie de şapte versiuni intermediare Community Preview şi, în final, versiunea Beta 2, cea care a început să aducă adevăratul suflu de aer proaspăt cu arome de Vista. De la lansarea acesteia în mai 2006 până la lansarea finală din noiembrie acelaşi an nu mai rămăsese decât un pas.

Poate cititorii se întreabă ce s-a ales din Windows Blackcomb. Împins în sus pe axa timpului de amânările şi indeciziile care au înconjurat Windows Vista, văduvit de facilităţi şi întors pe toate părţile de către Departamentul de imagine, acesta a fost redenumit Vienna şi a fost pus în coada de aşteptare. Tot ce se cunoaşte despre acesta în momentul de faţă cuprinde doar numărul de versiuni, atât client, cât şi server, suportul pentru arhitecturile hardware pe 32 şi pe 64 de biţi şi implementarea unei interfeţe noi, cunoscută sub denumirea de cod Vibe. Data lansării? Undeva între 2009 şi 2012.

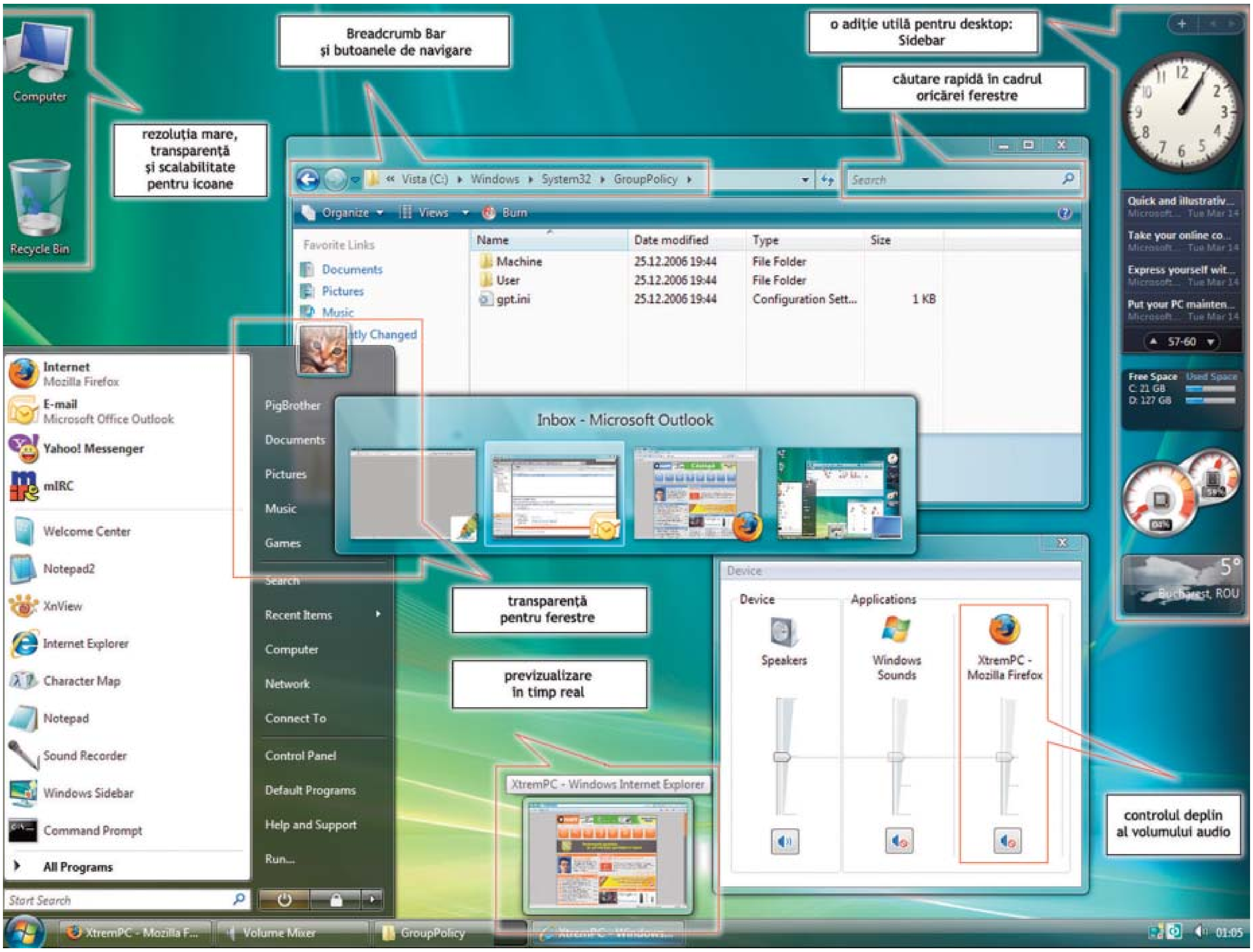
O INSTALARE PRIETENOASĂ

Eforturile de a oferi o utilizare mai simplă se vor remarca încă de la declanşarea rutinei de instalare a sistemului de operare. Utilizatorul va constata cu satisfacţie că detestatul mod text a dispărut, singurele secunde în care monitorul va comuta în mod VGA fiind cele de iniţializare a rutinelor de boot şi montare a imaginii de pe discul unic DVD care conţine toate versiunile disponibile de Vista, alegerea acestora făcându-se automat pe baza numărului serial introdus.

Această alegere va permite utilizarea mai simplă a utilitarului de management al partiţiilor, cea mai importantă şi aşteptată facilitate fiind însă banalul buton de căutare a driverelor necesare iniţializării unor controllere de disc nerecunoscute de sistemul de operare. Pentru căutarea driverelor se poate accesa orice partiţie sau disc extern recunoscut de rutina de iniţializare, ceea ce marchează, cel puţin din punctul de vedere al utilizatorilor Windows, decesul oficial al anticei unităţi floppy. Cu această ocazie utilizatorul va putea observa ceva inedit: Windows Vista va putea fi instalat doar pe o partiţie formatată NTFS. Vechiul FAT32 nu mai este suportat ca sistem de fişiere pentru discul de sistem.

Rutina de instalare le va oferi utilizatorilor mai puţine opţiuni, aceştia putând alege limba şi stabili setările regionale. După introducerea numărului serial oferit de producător şi citirea termenilor





licențierii, Vista este gata de instalare.

Timpul afectat acestei operațiuni a fost neașteptat de scurt, de la pornirea efectivă a procesului de boot până la prima autentificare trecând mai puțin de 30 de minute. Acest fapt se datorează modului de împachetare a întregului kit de instalare. Spre deosebire de versiunile anterioare, etapa agonizant de lentă a copierii fișierelor nu mai există. DVD-ul de instalare conține de fapt o imagine completă a sistemului de operare, rutina de instalare nefăcând altceva decât să extragă direct pe harddisk cei nu mai puțin de 8GB de date și să efectueze la final operațiunile de instalare a rutinelor de boot.

Avantajul utilizării acestei modalități de împachetare, pe baza unor imagini de tip WIM (Windows Image), va permite instalarea mai multor calculatoare prin intermediul soluțiilor centralizate sau manual, fără a necesita recrearea unei imagini a DVD-ului ori de câte ori se fac modificări ale acesteia cu ajutorul instrumentului dedicat furnizat de către Microsoft, denumit ImageX. Mai mult, Windows Vista nu mai este dependent de modulele software de abstractizare hardware, astfel încât o imagine creată pe un sistem se poate plasa și instala pe orice calculator.

După aceste operațiuni și restartarea sistemului, urmează operațiunea de creare a primului cont de utilizator, rularea testelor de măsurare a performanței generale a sistemului, rezultate a căror utilitate este completă doar pentru utilizatorii versiunii Ultimate, singurii care au acces la utilitarul WinSAT, și accesarea pentru prima dată a mult doritului desktop.

AERO

Cea mai impresionantă schimbare adusă de Windows Vista este, fără nicio îndoială, noua interfață grafică. Chiar dacă utilizatorii avizi după resurse sau amatorii de interfețe spartane vor comuta până la urma la vechea interfață clasică de Windows, nici măcar aceștia nu pot nega faptul că vor admira noul aspect măcar timp de câteva ore.

Denumirea Aero este un acronim, însemnând, conform declarațiilor producătorului Authentic, Energetic, Reflective and Open. Nu are prea mult sens, ceea ce lasă impresia născocirii unei explicații pentru o denumire transformată ad-hoc în acronim.

Noua interfață este furnizată în două arome. Prima dintre ele, Vista Basic, este tema implicită a versiunii Windows Vista Home, dar este utilizată și în cazul folosirii unei interfețe grafice prea slabe pentru a putea rula fluent versiunea completă, Vista Aero, denumită uneori și Aero Glass pentru a o deosebi de sora mai mică și mai neatractivă. Aceasta din urmă este interfața cu care Microsoft dorește să-și impresioneze și să-și atragă clienții finali. Și, pentru a fi sinceri, scopul a fost aproape atins.

Animațiile de minimizare și maximizare a ferestrelor sunt fluente și rapide, iar efectul de transparență a dispărutei barei de titlu și a chenarului fiecărei ferestre este discret și elegant, îmbinând o imagine de înaltă rezoluție cu conținutul efectiv al desktopului aflat sub fereastra activă și variind în funcție de acesta pentru a menține lizibilitatea titlului. Dincolo de aceste artificii vizuale, sunt plăcut impresionante toate facilitățile oferite de un desktop cu adevărat tridimensional. Atât Flip, înlocuitorul anostului meniu Task Switch declanșat de combinația de taste Alt-Tab, cât și Flip 3D, versiunea tridimensională accesată prin intermediul combinației Win-Tab, sunt capabile acum să ofere previzualizări ale aplicațiilor deschise în timp real, facilitate regăsită și în cadrul micilor ferestre de previzualizare obținute prin trecerea cursorului de mouse peste butonul unei aplicații minimizate în taskbar.

Dacă se doresc însă și critici, acestea s-ar

LUMINI, UMBRE ŞI SUNETE: MULTIMEDIA ŞI JOCURI

Fiind primul şi deocamdată singurul sistem de operare care implementează versiunea 10 a cunoscutei platforme DirectX, Windows Vista a schimbat radical şi modul de funcţionare a driverelor compatibile cu noul standard Windows Display Driver Model. Deoarece suportul pentru accelerare 3D a întregii interfeţe necesită un mod nou de accesare şi afişare a informaţiilor grafice furnizate de aplicaţii, producătorii de chip-uri sunt nevoiţi să rescrie o parte a codului, practic aproape toate driverele disponibile pentru Windows Vista fiind încă într-un deloc plăcut stadiu beta, ceea ce face din Vista o platformă insuficient de atractivă pentru amatorii de jocuri.

OpenGL, o interfaţă de programare binecunoscută atât jucătorilor, cât şi amatorilor de grafică 3D, a avut o soartă ingrată în cadrul sistemelor de operare Microsoft, acesta nefiind practic suportat oficial vreodată. Windows Vista nu ar fi trebuit să aibă, din punctul de vedere al companiei Microsoft, suport pentru OpenGL, apelurile aplicaţiilor bazate pe acest standard urmând să fie translatate în apeluri Direct3D. Pe lângă evidenta pierdere de performanţă, acest lucru ar fi limitat suportul OpenGL la versiunea 1.4, nepermiţând utilizarea facilităţilor net superioare ale actualei versiuni 2.0. În august 2006, ca urmare a insistenţelor grupului Khronos, responsabil pentru dezvoltarea şi menţinerea acestui standard, Microsoft a anunţat că va oferi suport nativ pentru OpenGL.

Ca urmare a acestui fapt, la această oră există trei posibilităţi de afişare şi randare a aplicaţiilor OpenGL. Primul dintre acestea, bazat pe translatarea apelurilor OpenGL în apeluri DirectX, este limitat şi neperformant. Celelalte două moduri de implementare se bazează însă integral pe efortul producătorilor de chip-uri grafice, Microsoft neincluzând un driver OpenGL complet în cadrul sistemului de operare. Utilizarea vechiului driver pentru Windows XP va oferi toate facilităţile necesare aplicaţiilor care rulează în mod full screen, cum ar fi jocurile, fiind însă incapabil să afişeze informaţii grafice în cadrul unei ferestre fără a necesita oprirea motorului Desktop Window Manager şi implicit a interfeţei Aero. Un driver nou, capabil să ofere integrarea necesară cu noua interfaţă, va trebui rescris, atât NVIDIA, cât şi ATI oferind versiuni beta care funcţionează satisfăcător, dar având evidente probleme de performanţă.

O altă schimbare radicală făcută de Microsoft afectează modul în care interfaţa DirectSound interacţionează cu componentele audio moderne. Atât această interfaţă, cât şi cea DirectSound3D nu vor mai utiliza accelerarea hardware furnizată de producător din cauza lipsei stratului de abstractizare hardware (HAL) în DirectX 10, ceea ce va duce, în cazul jocurilor bazate pe aceste două interfeţe, la utilizarea modului de procesare software oferit de Microsoft şi la pierderea tuturor efectelor avansate oferite de tehnologii precum EAX sau Sensaura. Din punct de vedere tehnologic, interfaţa DirectSound nici măcar nu mai există, aceasta fiind înlocuită de XACT, specifică platformei XBOX360. Acest fapt deschide cale liberă interfeţei OpenAL, practic singura cale prin care se va mai putea face accesarea funcţiilor hardware oferite de majoritatea plăcilor de sunet moderne.

După instalarea obligatorie a vechiului DirectX 9.0c, fără de care jocurile actuale refuză de cele mai multe ori să funcţioneze, am purces la efectuarea unor teste, utilizând ultimele versiuni de drivere atât pentru Windows XP (93.71), cât şi pentru Windows Vista (96.85). Din nefericire, aceste drivere au făcut nefuncţională ieşirea de tip TV-Out, rezoluţiile celor două desktopuri nefiind nici măcar independente.

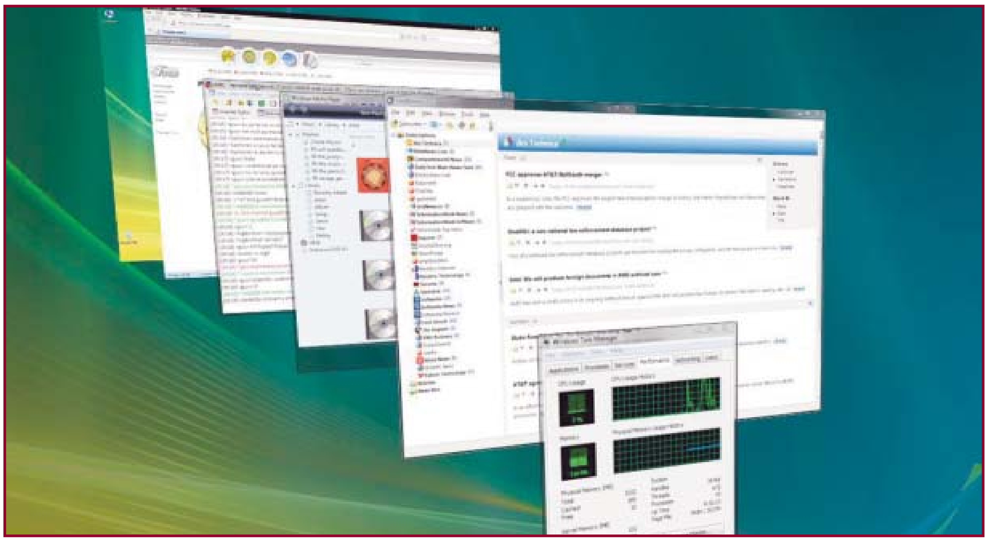
Dacă scăderea de performanţă a unei plăci video modeste (NVIDIA FX 5900) în cadrul testului 3DMark 03 a fost de aproximativ 20 de procente, aceasta a ajuns la circa 25% la rularea Command & Conquer: Generals şi la un deloc plăcut 40% în cazul Half-Life 2.

Nici jocurile bazate pe OpenGL nu au o soartă prea bună, Quake 3 Arena având o neplăcută penalizare de viteză de 40 de procente, atât în modul full screen, cât şi la rularea în cadrul unei ferestre, în ultimul caz remarcându-se totuşi funcţionarea corectă, chiar dacă limitată ca performanţă, a driverelor OpenGL furnizate de către NVIDIA.

putea orienta către paletele coloristice alese. Chiar dacă există posibilitatea alegerii altor culori pentru ferestre, aceasta făcându-se fie prin alegerea unei setări prestabilite, fie prin joaca în cadrul mixerului de culori, există elemente grafice nealterabile al căror spectru coloristic nu este tocmai fericit. Butoanele de control al ferestrei (maximizare, minimizare, închidere) au aceeaşi nuanţă indiferent de culoarea temei principale, abuzând de culori stridente şi de efecte de strălucire nu tocmai inspirate. Chiar şi celebrul buton de start a dispărut, fiind înlocuit de un banal glob albastru purtând logo-ul Vista, la fel de puternic colorat ca şi butoanele deja incriminate.

Aero este însă doar o interfaţă, aşa cum celebra Luna, în versiunile ei albastră, gri metalizat şi kaki, a fost pentru Windows XP. Toate aceste artificii de grafică nu ar putea fi însă posibile fără aportul adevăratului vrăjitor: DWM. Pe numele lui complet Desktop Window Manager, acesta este un motor grafic desktop (Desktop Composer) menit să controleze modul de afişare, să gestioneze informaţiile grafice generate de aplicaţiile rulate şi să genereze suprafeţele 3D necesare afişării efective a acestora.

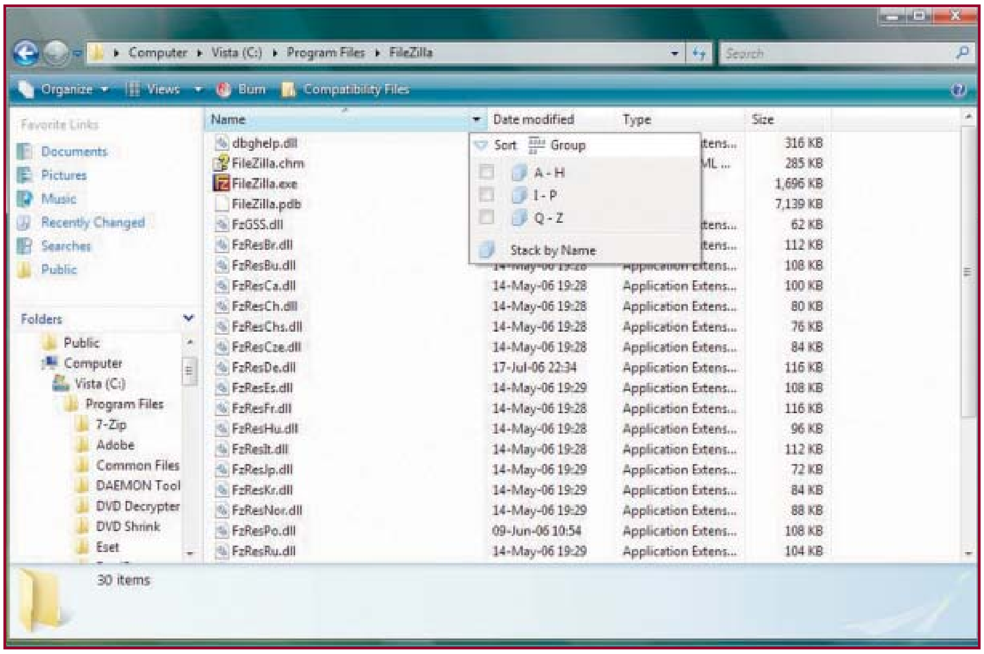
Asemănător motorului grafic Quartz Compositor din MacOS X, DWM foloseşte aceleaşi tehnici de afişare, diferenţa apărând la nivelul interfeţelor de accelerare hardware utilizate. Dacă Quartz foloseşte OpenGL, DWM foloseşte bineînţeles platforma proprietară Microsoft, DirectX. Din punct de vedere tehnic, informaţiile grafice generate de aplicaţii nu mai sunt afişate direct pe ecran, ci sunt desenate şi păstrate în zone-tampon offscreen, care apoi sunt preluate, prelucrate şi afişate ca texturi aplicate unor suprafeţe tridimensionale (care reprezintă zonele efective ale ferestrelor), părţi componente la rândul lor ale întregului ansamblu 3D. DWM se ocupă şi de aplicarea efectelor de transparenţă şi de calculul şi managementul adâncimii prin intermediul cunoscutului Z-Buffering, efectul final al acestei tehnologii fiind o libertate completă de afişare a informaţiilor, limita fiind doar imaginaţia dezvoltatorului temei de interfaţă utilizată.



Orice trandafir are spinul său şi nici Aero nu va face excepţie. Un desktop 3D va solicita mai mult adaptorul video, în consecinţă posesorii unor plăci video cu reglaj automat al turaţiei ventilatorului vor constata uneori că acesta nu mai merge la viteză minimă ca până acum. Afişarea unui desktop al sistemului de operare sau utilizarea unor aplicaţii 2D nu va mai însemna Idle, ca până acum. Mai mult, utilizatorii de calculatoare portabile vor constata că, în funcţie de puterea şi consumul adaptorului grafic instalat, vor beneficia de perioade de autonomie mai scăzute. Pentru aceştia este recomandată utilizarea temei clasice.



UMFLĂ POTUL!
SKIN
CASIO
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS
3 x CASIO EX-Z60
6.0 megapixeli
focalizare automată
zoom optic/digital: 3x/4x
ultra-slim 95.2x60.6x19.8mm
captură video 640x480
1 x CASIO EX-S770
7.2 megapixeli
zoom optic/digital: 3x/4x
focalizare automată, manuală
captură video 704x384
ultra-slim 94.5x60.4x17.3mm
XtremPC
TALON DE PARTICIPARE
FĂRĂ TIMBRU
UMFLĂ POTUL!
SKIN
CASIO
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.
Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
SKIN
www.skin.ro
Termenul limită al concursului este 8 martie 2007 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 86 XtremPC.
Premiile nerevendicate de către câștigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceștia au fost anunțați revin în proprietatea XtremPC.



UN DESKTOP NOU

Dincolo de noua temă de interfaţă, noul desktop oferit de Vista a suferit schimbări la fel de radicale. Acestea vă vor surprinde chiar şi după câteva zile bune de utilizare, apărând pe neaşteptate din te miri ce colţ.

Chiar dacă nu este un exemplu de ergonomie, Windows Explorer este folosit de foarte mulţi utilizatori, motivul fiind cel mai adesea comoditatea sau obişnuinţa. Acesta a suferit în sfârşit modificări de natură să-l facă competitiv, chiar dacă nu se apropie de un celebru Total Commander. Prima şi cea mai vizibilă schimbare este dispariţia masivului şi, cel mai adesea, inutilului panou cu opţiuni amplasat în partea stângă a ecranului. Acesta a fost înlocuit de un meniu care va purta utilizatorul direct în cadrul directoarelor private aferente profilului, precum şi de un meniu care oferă acces direct la structura arborescentă a directoarelor de pe harddisk. Cu această ocazie, proaspătul utilizator va observa că vechiul director comun Documents and Settings a fost modificat, conţinutului lui fiind separat. Astfel, setările generale ale aplicaţiilor vor fi salvate în directorul ProgramsData, iar cele aferente fiecărui utilizator în directorul Users. Un motiv de satisfacţie este şi eliminarea directoarelor My Documents, My Video şi a restul gamei similare, aspect ce i-a exasperat pe utilizatorii de Windows XP care doreau să-şi organizeze directorul personal în modul dorit de ei şi nu în cel dorit de Microsoft. Tot aici se vor putea salva căutările efectuate sub forma unor directoare virtuale şi care vor economisi foarte mult timp pentru utilizatorii mai uituci sau care sunt nevoiţi să lupte cu cantităţi mari de fişiere.

Vechiul Task Panel s-a retras în partea superioară a ferestrei, mulţumindu-se acum să ofere doar opţiunile utile şi relevante. Partea inferioară a ecranului este ocupată de un mic panou de previzualizare a fişierelor media, de aici putându-se modifica proprietăţile şi informaţiile adiţionale de tip metadata.

Dar cea mai plăcută schimbare este înlocuirea anticei şi greoaiei bare de adrese cu un modern Breadcrumb. În loc de adrese URL locale insipide, acesta va oferi o structură similară, dar organizată sub forma unul lanţ de butoane, saltul către un director făcându-se instantaneu cu un simplu click. Această facilitate dublează de acum omniprezentele butoane de navigare Back şi Forward, care se vor regăsi în aproape orice fereastră din Vista.

Vizualizarea fişierelor a fost şi ea îmbunătăţită. În afară de posibilitatea alegerii libere a dimensiunilor icoanelor, facilitate ce poate fi regăsită şi în cadrul desktopului efectiv şi care este ajutată vizual de posibilitatea utilizării unor icoane

NU CHIAR ATÂT DE ROZ: COMPATIBILITATEA

În august 1995, Microsoft a lansat Windows 95, un sistem de operare menit să aducă schimbări importante prin trecerea la o arhitectură pe 32 de biţi, implementarea unui multitasking preemptiv şi operarea cu nume lungi de fişiere. Din nefericire, această schimbare a adus şi o serie de incompatibilităţi cu vechile aplicaţii concepute pentru Windows 3.1. După şase ani, povestea se va repeta cu celebrul Windows XP.

În 2007, Windows Vista va fi nevoit să treacă printr-o perioadă similară de acomodare, schimbările interne ducând la apariţia unor probleme de compatibilitate cu unele aplicaţii actuale şi a căror gravitate variază de la "neglijabil" la "grav".

Primul şi cel mai acut sindrom de frustrare va fi generat de rularea aplicaţiilor care nu deţin o semnătură digitală, fapt ce va declanşa automat modulul de protecţie User Account Control. Din nefericire, singura soluţie pentru utilizator o reprezintă fie resemnarea şi aşteptarea unei versiuni noi, fie înlocuirea aplicaţiei buclucaşe. Poate la fel de neplăcută va fi şi descoperirea imposibilităţii asocierii anumitor aplicaţii cu tipurile de fişiere dorite prin metodele interne dedicate, singura soluţie fiind accesarea meniului Windows prin care aceste asocieri se pot efectua manual.

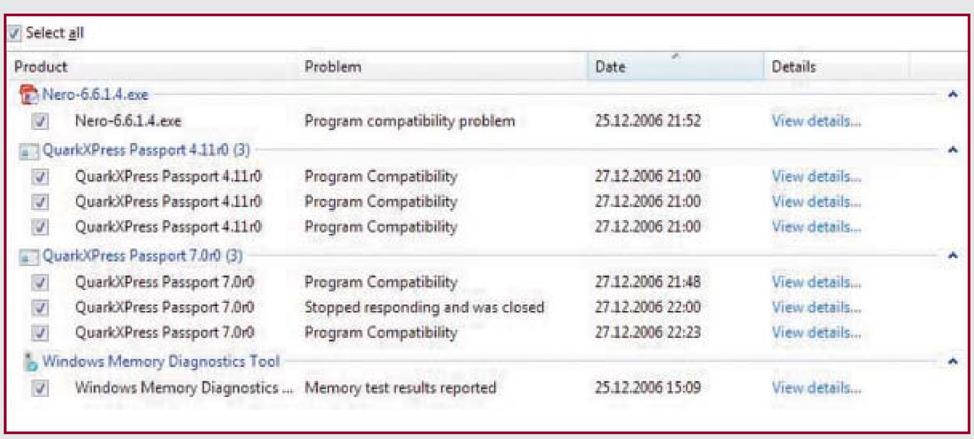
Din nefericire, întrebările justificate ale proaspeţilor utilizatori de Vista nu pot fi lămurite întotdeauna. Singura soluţie, cu excepţia situaţiilor în care producătorul declară din start incompatibilitatea, este testarea programelor.

Uneori, aceste probleme pot începe chiar de la instalarea aplicaţiei. După finalizarea rutinei de instalare, sistemul de operare nu va reuşi detectarea finalităţii procesului şi va chestiona utilizatorul asupra realizării cu succes a acestuia. Bineînţeles, pot exista situaţii în care programul de instalare refuză rularea, nefiind capabil să aprecieze corect versiunea de Windows instalată.

Restul spectrului de manifestări este variat, cuprinzând aplicaţii ce nu reuşesc salvarea setărilor, care nu pot accesa corect regiştrii sistemului, depind de fişiere Windows ce nu se mai regăsesc în forma cunoscută sau care pur şi simplu refuză să ruleze sau se blochează la prima operaţiune efectuată în cadrul aplicaţiei.

Dincolo de aceste manifestări, impresia generală nu este deloc sumbră. Există aplicaţii cu probleme, dar sunt mult mai multe aplicaţii care funcţionează normal.

Interesant, dar deocamdată cu o utilitate chestionabilă este utilitarul centralizat de colectare şi raportare a problemelor şi erorilor, aplicaţiile putând fi verificate online şi existând posibilitatea teoretică de primire a unor răspunsuri şi soluţii actualizate pentru rezolvarea acestora.



CE A FOST LĂSAT ÎN URMĂ

Pe lângă multitudinea de facilități, opțiuni și tehnologii introduse, Windows Vista a adus și o listă consistentă de abandonuri. Unele dintre acestea reprezintă tehnologii promise și neonorate, restul rămas fiind considerat prea vechi pentru a mai merita chiar și o atenție fugară.

WinFS, sau Windows Future Storage pe numele său complet, ar fi trebuit să fie un nou sistem de fișiere total diferit de structurile care folosesc identificatori de organizare cum ar fi directoarele sau fișierele. Bazat pe o structură relațională similară celei oferite de bazele de date moderne, WinFS este în realitate un proiect mult mai vechi, trăgându-și seva din proiectul OSF, parte integrantă a platformei abandonate Cairo. După o versiune Beta 1 lansată discret în august 2005 și promisiunea integrării ulterioare cu Windows Vista (după ce fusese anunțat ca fiind o parte integrantă a acestuia), WinFS a fost tras pe linie moartă în iunie 2006, atunci când echipa de dezvoltare a anunțat renunțarea oferirii lui ca produs independent și integrarea tehnologiilor produse în platformele ADO.NET și Microsoft SQL.

Extensible Firmware Interface (EFI) este o altă promisiune neonorată de către Microsoft. Dezvoltat inițial de către Intel, dar trecut apoi în sarcina Unified EFI Forum, acesta este un înlocuitor pentru mult prea bătrânul și primitivul BIOS, oferind facilități moderne cum ar fi posibilitatea executării procesului de boot într-un mediu software, care acceptă executarea de comenzi (shell), posibilitatea integrării unor drivere primare direct în codul-sursă EFI sau managementul mai bun al mediilor de stocare. Prezent de ani buni în cadrul sistemelor de operare Linux, MacOS X sau Windows XP și 2003 în versiunile lor pe 64 biți pentru platforma hardware Itanium, acesta nu va fi prezent în cadrul Windows Vista și va fi adăugat ca modul suplimentar doar pentru versiunea 64 biți la o dată ulterioară rămasă necomunicată.

O altă promisiune, a cărei dispariție este însă un motiv de bucurie pentru utilizatorii care doresc intimitate și independență cu orice preț, este Next-Generation Secure Computing Base (NGSCB), cunoscută și sub denumirea Palladium. Singura rămășiță a acestei platforme de securitate concepută de Microsoft pentru viitoarele sisteme de operare Windows a rămas doar suportul pentru chip-urile Trusted Platform Module, utilizat pentru implementarea facilității BitLocker Drive Encryption, prezentă în versiunile Vista Enterprise și Vista Ultimate.

Ultima, dar nu și cea din urmă facilitate neinclusă pe discul DVD care conține Windows Vista este Windows PowerShell, cunoscut mai mult sub denumirea de cod Monad. Deși versiunea 1.0 a fost deja lansată, Microsoft a ales separarea ei de sistemul de operare, oferind-o ca facilitate instalabilă în mod independent.

În final, Microsoft a ales casarea unei întregi constelații de aplicații, protocoale, funcții sau extensii, considerate depășite. Printre acestea se remarcă dispariția suportului Advanced Power Management (doar calculatoarele ACPI fiind capabile să ruleze Vista), suportul pentru busul EISA, pentru procesoarele mobile AMD K6-2, Pentium II și Pentium III, suportul pentru Gameport și MPU-401. Din lista de aplicații se remarcă dispariția Windows Messenger, NetMeeting, Media Player 6.4 și a temei de interfață Luna. Protocoalele Gopher, SLIP, H.323, AppleTalk, IPX sau MS-CHAP V1 au fost considerate prea vechi și au fost eliminate complet.

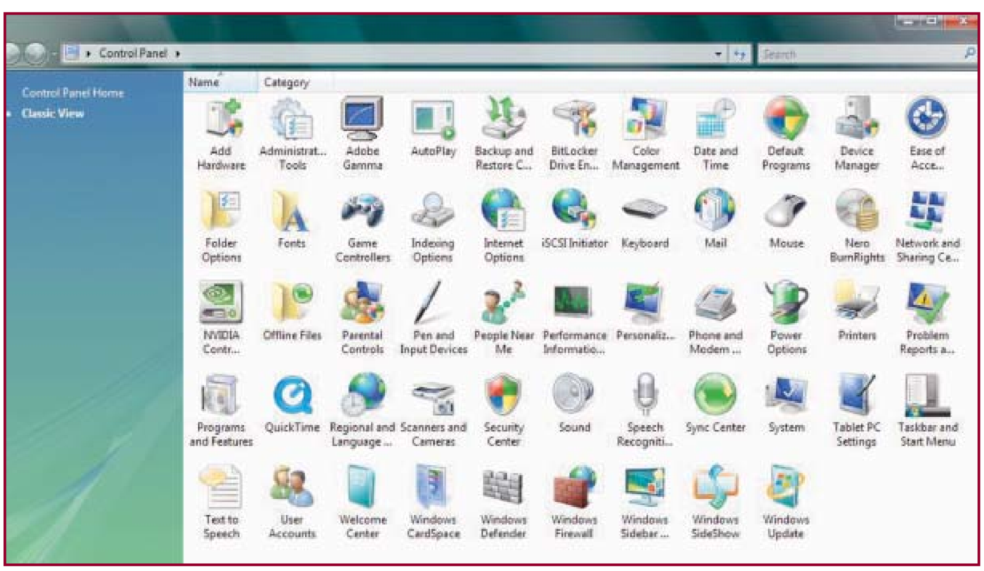
Securea Microsoft s-a abătut chiar și asupra jocurilor incluse în cadrul sistemului de operare, Backgammon, Hearts, Reversi, Spades și Checkers, o serie de jocuri de rețea dependente de MSN Gaming Zone, fiind considerate inutile, din nefericire fiind însoțite și de către simpaticul Pinball produs de compania Maxis acum mai bine de 10 ani. Acesta a fost înlocuit cu două jocuri mai elevate, Shanghai Titans (o versiune de mah-jong) și Chess Titans, precum și un copilăresc Purble Place.

cu dimensiuni de 256x256 pixeli în format PNG, există posibilitatea organizării vizuale a fișierelor și directoarelor în grupuri alfabetice, acestea putând chiar fi separate pentru o vizualizare optimă.

Două îmbunătățiri minore, dar esențiale însoțesc noul Windows Explorer: selectarea implicită doar a denumirii fișierului (nu în întregime, ca până acum) atunci când acesta este creat sau redenumit și de 15 ani așteptata împrospătare automată a ecranului la modificarea structurii ei. Utilizatorul a scăpat, în sfârșit, de tirania tastei F5...

Operațiunile cu fișiere sunt și ele îmbunătățite. De acum fereastra aferentă unei copieri va oferi informații permitente despre cantitatea de date transferată, viteza operațiunii, precum și numărul de obiecte și cantitatea rămasă. Mai mult, această fereastră va oferi un mult dorit buton de Skip în cazul fișierelor blocate și un buton Rename destinat redenumirii fișierelor cu aceeași denumire. Niciodată nu este prea târziu până la urmă. În cazul unei suprascrieri mai mult sau mai puțin accidentale, un simplu click dreapta pe fișier sau director vă va oferi posibilitatea utilizării unei alte facilități valoroase: Previous Version. Dacă fișierul a fost indexat și copiat de serviciul Volume Shadow Copy, veți avea posibilitatea revenirii la una dintre versiunile anterioare salvate.

De acum înainte Windows Explorer și Internet Explorer 7 sunt aplicații independente, Windows Explorer fiind incapabil să mai afișeze pagini Web, iar Internet Explorer fiind în imposibilitatea de a mai funcționa ca browser al structurii arborescente a directoarelor locale.



Trebuie să recunosc sincer, cea mai interesantă facilitate din imensitatea de modificări aduse de noul desktop este banalul Volume Mixer. Dincolo de icoana care va arăta chiar din tray nivelul sonor, acesta oferă acum un control deosebit asupra ambientului sonor revărsat prin difuzoarele din dotare. Vechile controale de reglaj al intrărilor și ieșirilor au dispărut într-un colț de Control Panel, fiind înlocuite de un excelent control la nivelul aplicațiilor. La prima accesare a subsistemului audio, aplicația generatoare va apărea cuminte în acest panou, oferind posibilitatea reglării individuale a volumului. De acum vă puteți stabili niveluri sonore independente pentru fiecare aplicație, iar dacă bannerele publicitare însoțite de sunete întotdeauna deranjante vă aduc în pragul nebuniei, o simplă apăsare pe butonul Mute aferent browser-ului folosit le va reduce la tăcere definitiv. Acest mixer este dublat de apariția unui meniu de control îmbunătățit pentru ajustarea ambientului sonor, meniul Sound din Control Panel permițând ajustarea unor parametri cum ar fi Room Correction, Bass Management și Speaker Fill. Singurul lucru regretabil momentan este funcționalitatea redusă a driverelor audio pentru Vista.

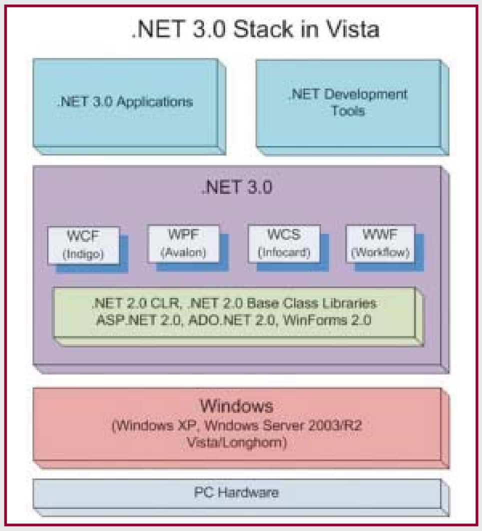
Meniul de start a păstrat în mare parte funcționalitatea și aspectul celui din Windows XP, introducând suplimentar un omniprezent câmp de căutare și noi scurtături către zonele importante

.NET FRAMEWORK 3.0

.NET Framework este o platformă software proprietară Microsoft care a apărut în 2002, aceasta aducând ca atu principal includerea unor componente gata compilate și accesibile, menite să aducă soluții rapide pentru necesitățile curente ale aplicațiilor. Această platformă a devenit una dintre tehnologiile-cheie Microsoft, dorindu-se a fi o platformă comună pentru toate aplicațiile viitoare destinate platformei Windows.

Cea de-a treia încarnare a acestei platforme, cunoscută până nu demult ca WinFX, este o componentă-cheie a sistemului de operare Windows Vista și a viitorului Windows Longhorn Server, deși este disponibilă și pentru platformele Windows XP Service Pack 2 și Windows 2003. Cele patru componente-cheie ale acesteia sunt Windows Presentation Foundation, Windows Communication Foundation, Windows Workflow Foundation și Windows CardSpace.

Cunoscut cel mai bine sub denumirea de cod Avalon, Windows Presentation Foundation (WPF) este o platformă bazată pe XML și tehnologii grafice vectoriale, care permite aplicațiilor posibilitatea implementării și rulării unor interfețe pretențioase bazate pe accelerarea hardware Direct3D, scalabile și dinamice, asemănătoare cu cele produse pe baza tehnologiei Macromedia Flash. Mai mult, această tehnologie permite integrarea liberă a animațiilor bazate pe timpi, a



fișierelor media de tip Windows Media, MPEG și a containerelor AVI, precum și metode avansate de manipulare a datelor în cadrul aplicațiilor. Primul produs WPF este inclus deja în cadrul platformei Vista: formatul XPS (XML Paper Specification), cunoscut și sub denumirea de cod Metro. Acesta folosește un limbaj bazat pe XML, care este un subset al XAML, componetă-cheie a WPF. Văzut ca un rival al omniprezentului PDF, acesta este văduvit însă de capabilitățile dinamice ale acestuia din urmă. Beneficiază însă de aceleași posibilități critice de portabilitate, cum ar fi posibilitatea includerii în cadrul lui a imaginilor, fonturilor sau protecțiilor digitale. XPS este deja suportat de o serie de companii cunoscute din domeniul tiparului digital, cum ar fi Xerox, Canon, Epson sau HP, un avantaj fiind și modalitatea de licențiere gratuită.

Windows Communication Foundation (WCF), fost Indigo, este o altă componentă-cheie a platformei .NET Framework 3.0, acesta permițând aplicațiilor schimbul de date prin intermediul unei rețele sau local într-un mod similar serviciilor Web. De WCF pot profita nu doar aplicațiile dezvoltate pe baza .NET 3.0, ci orice aplicație capabilă să colaboreze cu o componentă a acestei platforme. Această colaborare între platforme este posibilă datorită utilizării protocolului standard SOAP (Simple Object Access Protocol).

Ultimele două tehnologii sunt mai puțin impresionante pentru utilizatorul final, Windows Workflow Foundation (WF) și Windows CardSpace (WCS) oferind rutine native de control al tranzacțiilor și sarcinilor, respectiv o platformă unică centralizată, care permite stocarea datelor personale sau confidențiale și utilizarea lor cu ajutorul unei interfețe unice. Această ultimă componentă este punctul central al conceptului Identity Metasystem, promovat de Microsoft ca strat unic de identificare în mediile online.

ale sistemului. Vechiul meniu All Programs a dispărut, fiind înlocuit cu un browser în miniatură al directoarelor și icoanelor aplicațiilor instalate, acesta înlocuind cu un click lista ultimelor aplicații utilizate, apărută o dată cu noul meniu de start din Windows XP. Economia de spațiu este vizibilă, din păcate ergonomia este discutabilă, operațiunile de mutare soldându-se uneori cu scrâșnete amenințătoare de dinți. Din fericire, vechiul meniu clasic este încă prezent la datorie, ca de altfel întreaga interfață clasică cunoscută utilizatorilor de la Windows 95 încoace.

Nu același lucru se poate spune însă și despre centrul de comandă al sistemului, Control Panel. Primul contact cu acesta va fi derutant, puține din vechile obiecte purtând denumirea cunoscută. După un scurt timp de acomodare se vor putea remarca utilele meniuri Autoplay, menit să particularizeze în amănunt această funcție, Default Programs, care va permite asocierea mai rapidă a aplicațiilor instalate cu funcții, extensii de fișiere sau protocoale ori Personalization, care va oferi, într-un singur loc centralizat, toate opțiunile destinate schimbărilor desktopului, de la culori de bază pentru tema Aero până la wallpaper sau screensaver.

Indexing Services constituie companionul și motorul funcției globale de căutare. Prin intermediul acestui obiect din Control Panel se pot defini căile pe care motorul de indexare le va scana, tipul de fișiere permise, precum și modalitățile de indexare folosite: la nivelul denumirii și informațiilor adiționale sau chiar prin scanare a întregului fișier, utilă mai ales în cazul documentelor de tip Office sau PDF. Acesta oferă în realitate aceleași funcții pe care utilizatorii le cunosc deja prin utilizarea produsului Windows Desktop Search, funcțiile de autocompletare și căutare în timp real fiind prezente practic în orice fereastră a sistemului de operare.



Un utilitar pe care utilizatorii îl cunosc deja datorită multitudinii de clone apărute pentru platformele curente Windowx XP sau 2003 este Windows Sidebar. Oferind facilități deja banale datorită fraților mai mari și mai celebri cum ar fi Konfabulator (astăzi Yahoo Widgets), acesta este o exemplificare a posibilităților oferite de platforma software .NET Framework 3.0. Oferind o serie limitată de module (Gadgets), dar și posibilitatea descărcării unora suplimentare din galeria consistentă oferită online de către Microsoft, acesta va deveni probabil favoritul utilizatorilor care își doresc un desktop asemănător unui panou de control al unei centrale nucleare. Aceste mici module, care pot rula și independent de suprafața limitată a noului Sidebar, pot facilita controlul unor aplicații multimedia, colectarea de fluxuri RSS sau rularea unui calendar. Singurul punct nevralgic este reprezentat de consumul de resurse. Odată aglomerat cu prea multe module, acesta va deveni o frână în calea performanțelor sistemului.

Mult mai interesant este însă noul modul centralizat de control al rețelei. Denumit Network and Sharing Center, acesta oferă posibilitatea vizualizării unei hărți virtuale a rețelei, utilă și pentru diagnosticarea anumitor probleme de conectare, dar și controlul tuturor serviciilor precum File Sharing, Printer Sharing, Network

Detection sau Media Sharing. Tot de aici se poate face comutarea între modurile de lucru ale aplicaţiei firewall sau între profiluri diferite de reţea.

Bătrânul Task Manager arată aproape la fel, oferind însă câteva posibilităţi de control suplimentare utile. Pe lângă vizibila oportunitate de inspectare a serviciilor rulate în mod curent, acesta permite supravegherea mai atentă a proceselor. Astfel, prin selectarea unui serviciu se poate sări în alt tab şi vedea procesele create de acesta. Metoda funcţionează bineînţeles şi în sens invers, un proces putând fi interogat astfel încât să putem afla care serviciu Vista este responsabil de pornirea şi rularea acestuia.

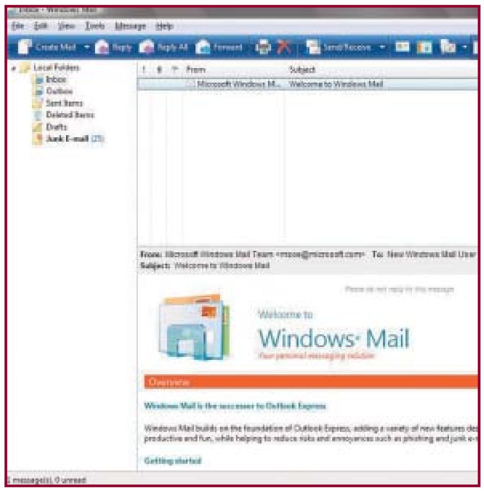
COŞUL CU APLICAŢII

Windows a fost însoţit întotdeauna de o serie de aplicaţii mai mult sau mai puţin importante, unele dintre acestea, precum Paint, Wordpad sau Outlook Express, devenind celebre chiar dacă panoplia de opţiuni incluse tinde asimptotic către zero.

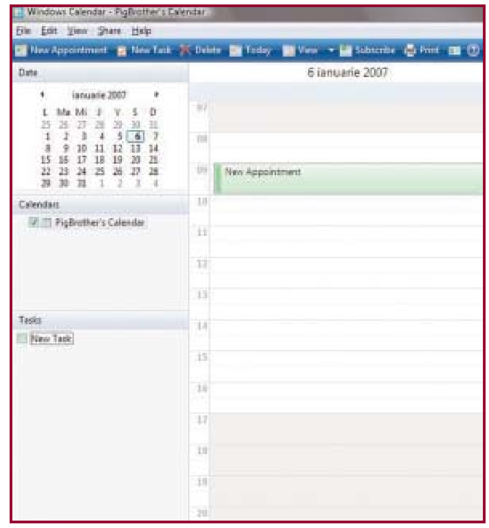
Dintre acestea, Internet Explorer 7 şi Windows Media Player sunt deja cunoscute, fiind prezentate în cadrul numerelor trecute ale revistei. Doar Internet Explorer 7 oferă în plus faţă de versiunea disponibilă pentru Windows XP un mod de lucru protejat, de care ne vom ocupa separat. Cei care nu au intrat încă în contact cu acesta se vor bucura de noile facilităţi precum suportul pentru fluxurile RSS sau ATOM, navigarea cu ajutorul taburilor, motorul de protecţie antiphising sau suportul pentru numele de domenii internaţional. De remarcat este faptul că Windows Media Player are de acum la dispoziţie un decodor MPEG-2 şi AC3, disponibile pentru ediţiile Vista Home Premium şi Vista Ultimate, oferind totodată şi un suport complet pentru formatul HD-DVD. Utilizatorii vor trebui totuşi să descarce utilitare furnizate de terţi pentru accesarea formatului Blu-ray, precum şi a altor formate video cum ar fi H.264. Un alt atribut unic al versiunii pentru Windows Vista este posibilitatea partajării conţinutului digital, acesta putând fi acum accesat de calculatoarele care rulează şi ele Windows Vista, de consolele XBOX 360 sau de echipamentele dedicate de tip Media Center.

Deoarece ediţia Windows Media Center nu mai are echivalent în noua linie din gama Vista, Microsoft a încorporat aplicaţia efectivă care poartă această denumire în cadrul versiunilor Home Premium şi Ultimate. Faţă de versiunea cunoscută, această aplicaţie a primit o binemeritată actualizare a interfeţei, navigarea fiind îmbunătăţită de încadrarea vizibilă a meniului principal vertical curent selectat, precum şi de desfăşurarea orizontală a submeniurilor.

Windows Mail este una dintre marile dezamăgiri. Noul client de mail Microsoft numit Windows Live Mail Desktop este încă în stadiu beta, compania integrând în Windows Vista acest client care este doar o versiune coafată a bătrânului Outlook Express. Acesta oferă în plus doar o nouă temă de interfaţă şi un mediocru modul antispam.



Este oferită o protecţie bazată doar pe liste negre actualizabile prin intermediul serviciului Windows Update, neexistând nici o urmă de filtrare bazată pe algoritmi bayesian, ceea ce reduce vizibil rata de interceptare a micilor neplăceri digitale de care ne bucurăm zilnic. Mai mult, adăugarea manuală a noilor adrese sau domenii de spam nu se poate



aplica mai multor mesaje, acestea trebuind selectate şi marcate manual ca spam. Colac peste pupăză, Windows Mail şi-a pierdut capacităţile de conectare prin intermediul protocolului WebDAV la serviciul Hotmail.

Dacă până acum utilizatorii care doreau o aplicaţie serioasă de tip calendar erau siliţi să apeleze la tot felul de soluţii costisitoare, de acum aceştia vor beneficia gratuit de Windows Calendar. O aplicaţie modernă şi complexă, acesta va permite întocmirea unui program de lucru digital serios, la fel ca şi fratele mai mare inclus în produsul Outlook. Este compatibil cu standardul iCalendar, permiţând astfel exportul şi partajarea online a programului sau importul calendarelor furnizate de site-urile de gen.

Windows Photo Gallery este o actualizare vizibil îmbunătăţită a primitivului Image and Fax Viewer din Windows XP. Moştenind interfaţa modernă de la Windows Media Player 11, acesta permite vizualizarea rapidă a principalelor formate şi setarea atributelor meta. Este posibilă importarea imaginilor furnizate de o cameră foto sau un scanner, permiţându-se şi editarea primară a imaginilor şi organizarea lor în galerii.

Vechiul Net Meeting a fost înlocuit de aplicaţia Meeting Space, o actualizare vizibilă cu facilităţi interesante de conectare cum ar fi suportul Peer-to-Peer sau posibilitatea realizării unei conexiuni wireless ad-hoc în jurul unui Access Point privat sau al unui Hotspot public. Din păcate, acesta va permite doar partajarea desktopului, facilităţile de comunicare audio sau text fiind extirpate.

Restul ofertei este destul de cenuşiu şi neinteresant. Paint şi Wordpad au rămas aceleaşi aplicaţii banale, primul oferind o interfaţă schimbată, niveluri nelimitate de Undo şi posibilitatea de tăiere a imaginii, iar cel din urmă pierzându-şi şi posibilitatea de importare a fişierelor DOC, dar căpătând facilităţi de recunoaştere a comenzilor vocale. Anostul Movie Maker este dublat de o aplicaţie de creare a DVD-urilor cu o utilitate la fel de discutabilă, Sound Recorder a căpătat în sfârşit posibilitatea de a face înregistrări nelimitate ca durată de timp, iar Back-up and Restore Center este o soluţie mult prea slabă şi cu opţiuni atât de limitate încât majoritatea utilizatorilor care doresc o astfel de facilitate vor opta pentru un produs serios.

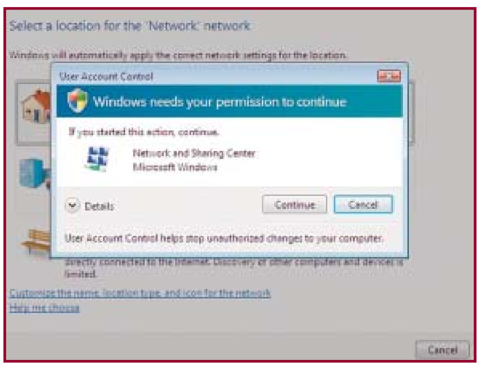


SECURITATE ŞI TEHNOLOGIE

Cele mai acide, dar şi cele mai îndreptăţite critici aduse sistemului de operare Windows au avut în vizor securitatea sistemului de operare. Chiar dacă aceasta a intrat în folclorul urban, depăşind prin exagerări nivelul real al problemei, inconveniente există, iar Microsoft a încercat să le rezolve.

Apărută în 2002, iniţiativa Trustworthy Computing şi-a pus amprenta asupra realizării Windows 2003 şi Service Pack 2 pentru Windows XP, Windows Vista fiind însă primul produs destinat utilizatorilor finali născut de la bun început pe acest fundament.

În modul cel mai vizibil, această schimbare se reflectă prin introducerea direct în sistemul de operare a aplicaţiei antispyware şi de protecţie a sistemului Windows Defender, prin reconstrucţia modulului Security Center şi a unui firewall mai bun. Iar dacă acesta din urmă nu este activat în mod implicit decât pe jumătate, utilizatorii care doresc o filtrare în ambele sensuri ale pachetelor trebuind să facă o vizită în meniul Administrative Tools şi, chiar dacă Windows Defender şi-a pierdut tronul pe care stătea destul de comod acum doi ani, când se numea încă Giant Antispyware, schimbările în bine sunt de netăgăduit.

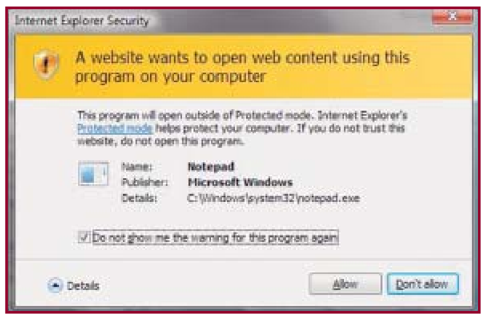


După doar câteva minute de utilizare, proaspătul client Vista se va confrunta cu User Account Control (UAC). Chiar dacă acesta va sâcâi la început utilizatorul cu desele ferestre suplimentare de interogare sau validare a anumitor operaţiuni critice, oprirea lui, posibilă de altfel, nu este cea mai fericită alegere. UAC va schimba modul în care sunt definite nivelurile de securitate, chiar şi utilizatorii cu privilegii administrative depline urmând să ruleze cu drepturi de utilizator normal, dar cu posibilitatea validării manuale a



operaţiunilor care necesită acces deplin; acesta este conceptul de securitate "least privilege", baza UAC. După accesarea unei comenzi care va declanşa UAC, marcată din fericire printr-un icon suprapus peste butonul efectiv, ecranul va trece întregul desktop în fundal şi va permite doar efectuarea manuală a validării, o măsură de protecţie împotriva unui eventual spoofing. UAC va fi activat în situaţii diverse, de la copierea de fişiere în directoare protejate sau instalarea de controale ActiveX până la schimbarea anumitor setări critice. Controlul acestuia va fi observat şi în cazul utilizării unor aplicaţii care doresc să scrie date sau să-şi salveze setări în directoare interzise. Acestea vor fi redirecţionate în mod transparent către directoare aflate în profilul utilizatorului, aplicaţiile fiind marcate în Task Manager şi Windows Explorer ca fiind virtualizate. Acest fapt va permite utilizarea unor aplicaţii fără ca acestea să necesite versiuni actualizate şi fără a bloca funcţionarea lor.

Nici Internet Explorer 7, poarta de intrare a multor ameninţări, nu a fost neglijat. Modul protejat inclus doar în versiunea lui pentru Windows Vista îi va permite să controleze accesul cu drepturi scăzute asupra proceselor celor cu drepturi mai mari, prin intermediul Mandatory



Integrity Control (MIC) şi evitarea atacurilor bazate pe injectarea de cod în cadrul proceselor cu drepturi ridicate prin intermediul User Interface Privilege Isolation (UIPI). Aceste metode de protecţie funcţionează de altfel la nivelul întregului sistem de operare, nu doar al aplicaţiei în cauză. Prin aceste tehnologii sperăm că Microsoft va reuşi să spele onoarea pătată a acestui produs.

O altă facilitate importantă de control introdusă de Microsoft în cadrul Windows Vista este Parental Control. Apanajul exclusiv al suitelor de securitate software până acum, acesta va permite utilizatorului cu drepturi administrative managementul utilizării calculatorului de către ceilalţi utilizatori. Astfel, aplicaţia va permite definirea unor intervale orare în cadrul cărora utilizatorul controlat va putea folosi calculatorul. Încercările de autentificare în afara acestora vor fi respinse, iar expirarea intervalului în cursul utilizării va determina automat operaţiunea de Log Off. Mai mult, este posibilă blocarea navigării prin alegerea unor categorii interzise, cum ar fi site-urile pentru adulţi, cele pentru comunicaţii de tip chat sau de altă natură nedorită, existând şi posibilitatea blocării descărcării oricărui tip de fişier.

Nici jocurile nu scapă de acest nemilos control, administratorul putând face o filtrare a utilizării acestora pe baza ratingului de tip ESRB, PEGI sau USK. Există posibilitatea blocării unor aplicaţii gata instalate, cei mai autoritari administratori putând chiar consulta jurnale ale activităţii celorlalţi utilizatori controlaţi. Această facilitate le va fi inutilă celor mai mulţi utilizatori finali, putând fi însă o bună metodă de control pentru părinţii îngrijoraţi de timpul prea mare petrecut de copiii lor în faţa calculatorului.

Pe lângă aceste metode mari şi vizibile de protecţie, Microsoft a implementat şi o serie de metode mai puţin evidente, dar nu mai puţin efective. Address Space Layout Randomization (ASLR) permite încărcarea modulelor de sistem în adrese de memorie alese în mod aleatoriu dintr-o gamă de 256 de valori posibile. Astfel este împiedicată execuţia atacurilor bazate pe specularea unor vulnerabilităţi ale sistemului de operare sau a serviciilor rulate.

Service Hardening este denumirea tehnologiei care supraveghează şi împiedică serviciile Windows să execute operaţiuni cu fişiere, regiştri sau interfaţa de reţea fără ca acestea să fie permise în mod explicit. Astfel, se vor utiliza liste de control al accesului (ACL) care vor trebui să fie specifice, la nivelul fiecărui proces independente, opţiune care îşi măreşte eficacitatea prin rularea mai multor servicii în baza unor conturi limitate, cum ar fi Local Service sau Network Service, în detrimentul periculosului System Service. În cadrul corporaţiilor care vor deţine un server de autentificare de tip Longhorn, se va putea opta şi pentru utilizarea tehnologiei Network Access Protection. În baza acesteia, fiecare sistem va trebui să trimită un certificat de validare care va cuprinde starea de integritate a sistemului, aici intrând actualizările de sistem sau ale produselor de securitate de tip antivirus şi antispyware. În funcţie de politicile prestabile, accesul unui utilizator considerat necorespunzător va putea fi înregistrat, limitat sau chiar blocat complet.

Utilizatorii sistemelor pe 64 de biţi se vor bucura în continuare de protecţia Data Execution Prevention, precum şi de o versiune îmbunătăţită a modulului Kernel Patch Protection, cunoscut ca PatchGuard, acesta împiedicând modificarea de către aplicaţiile furnizate de terţi, inclusiv a driverelor care rulează în modul kernel, a zonelor critice ale nucleului sistemului de operare.

"HASTA LA VISTA!"

Descoperirea unui sistem de operare nou necesită mult mai mult spaţiu decât cel dedicat acestui articol. Cu toate acestea, sperăm că am reuşit măcar stârnirea curiozităţii cititorilor.

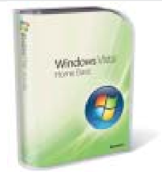
Windows Vista nu este o revoluţie, parafrazând o cunoscută butadă chiar am putea spune că ceea ce este bun nu este inedit, iar ceea ce este inedit nu este chiar bun. Dar, dincolo de acest aspect pseudofilosofic, rămâne satisfacţia clară a unei evoluţii majore care a avut nevoie de nu mai puţin de cinci ani pentru a putea fi definitivată. O aşteptare care credem că a meritat.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

CE VOM PUTEA CUMPĂRA

Windows Vista Starter

Aceasta va fi o versiune disponibilă doar în cadrul anumitor pieţe emergente, la fel ca şi produsul anterior similar Windows XP Starter. Printre aceste pieţe se regăsesc ţări precum Indonezia, India sau Tailanda. Preţul redus va fi însoţit de limitări drastice, printre acestea regăsindu-se posibilitatea rulării a doar trei aplicaţii în acelaşi timp, memorie limitată la 256MB şi posibilitatea rulării doar pe procesoare AMD Duron, Sempron şi Geode şi Intel Celeron şi Pentium III.



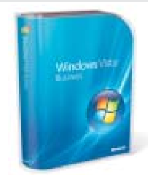
Windows Vista Home Basic

Cea mai mică dintre versiunile disponibile oricărui utilizator final este practic continuatoarea vechiului Windows XP Home Edition. Facilitatea a cărei lipsă va fi remarcată imediat este cea a interfeţei Aero Glass, utilizatorii acestei versiuni trebuind să se mulţumească doar cu mai puţin spectaculoasa variantă Vista Basic. Vista Home Basic va satisface toate necesităţile unui utilizator final obişnuit, care nu are nevoie decât de un minim necesar pentru utilizarea calculatorului, fiind totodată o opţiune bună pentru companiile mici, care nu deţin un domeniu NT. Această versiune este practic baza tuturor versiunilor destinate utilizatorilor finali.



Windows Vista Home Premium

Această versiune este cea pe care Microsoft o va promova ca pe o alegere optimă a utilizatorului casnic cu pretenţii. Bazată pe structura Windows Vista Home Basic, această versiune va aduce şi o serie de îmbunătăţiri cum ar fi aplicaţia Media Center, suportul HDTV sau cel necesar creării discurilor DVD. Home Premium va oferi suport pentru TabletPC, suport centralizat pentru calculatoarele portabile prin intermediul Windows Mobility Center, suport pentru afişajele secundare prin intermediul Windows Sideshow sau suport mai bun pentru Meeting Space. Dintre facilităţile lipsă, cea mai deranjantă va fi imposibilitatea acceptării conexiunilor tip Remote Desktop, această versiune funcţionând doar ca un sistem client.



Windows Vista Business

Acest produs este unul destinat mediilor de afaceri, similar cu Windows XP Professional sau Windows XP Tablet PC Edition. El va oferi toate facilităţile versiunii Home Premium, cu excepţia aplicaţiei Media Center şi a altor facilităţi multimedia, a controlului parental şi a facilităţilor de creare a conţinutului video. În schimb, această versiune va oferi serverul Web Internet Information Server, suport pentru serviciile de fax şi pentru tehnologia Rights Management Services. Vista Business va funcţiona pe sistemele echipate cu două procesoare fizice şi va putea accesa până la 128GB de memorie, în cazul versiunii 64bit.

Windows Vista Enterprise

Este versiunea accesibilă doar companiilor de mari dimensiuni, care deţin contracte de licenţiere multivolum, neputând fi achiziţionate prin canalele oficiale OEM sau retail. Faţă de versiunea Business aceasta oferă suport pentru interfaţa multilingvă, criptarea discului fix cu ajutorul tehnologiei BitLocker şi suport pentru mediile UNIX. Această versiune va permite rularea mai multor maşini virtuale, activarea făcându-se exclusiv prin intermediul serverelor Key Management Server.



Windows Vista Ultimate

Utilizatorii care vor dori toate facilităţile oferite de linia de produse Vista vor apela fără îndoială la versiunea de top Vista Ultimate, chiar dacă preţul este destul de piperat. Aceasta cuprinde toate facilităţile multimedia ale produsului Home Premium şi toate opţiunile de securitate oferite de Vista Enterprise. Mai mult, cei care vor achiziţiona acest produs vor avea acces la informaţiile furnizate de aplicaţia internă de test Windows System Assessment Tool (WinSAT) şi la diversele produse sau module adiţionale oferite sub numele Ultimate Extras, o versiune online a vechiului şi cunoscutului pachet Plus.

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 83 SUNT:

Nedelea Mircea Ion - BitDefender Internet Security v. 10
Cristian Simion Sima – BitDefender Antivirus Plus v. 10
Dogaru Laurenţiu – BitDefender Antivirus v. 10



MICROSOFT OFFICE 2007

UN BIROU ULTRAMODERN

Office 2007 este cea mai radicală schimbare din istoria unei suite deja celebre, oferind sub înfățișarea nouă și o serie de schimbări importante

MICROSOFT OFFICE ESTE FĂRĂ ÎNDOIALĂ CEA mai celebră suită de aplicații de birou, fiind totodată și una dintre cele mai vechi linii de produse Microsoft. Apărută la începutul anilor '90, ironia sorții făcând ca versiunea destinată platformelor Apple să fie prima lansată, suita Office a cunoscut rapid celebritatea, în timp aproape eliminând de pe piață nume grele și odată foarte cunoscute precum WordPerfect, AmiPro sau Lotus 123 și punând piedici serioase în calea nou-apăruților, cum ar fi Star Office sau Open Office.

Începând ca o simplă colecție de aplicații separate, a căror achiziție era mai economică sub forma unui pachet software, Microsoft Office a evoluat către o suită omogenă care oferea suport comun de verificare lexicală și ortografică, permitea includerea de fișiere externe prin intermediul tehnologie OLE (Object Linking and Embedding) și introducea un limbaj de scriptare puternic, Visual Basic for Applications. Ulterior, creșterea vertiginoasă a cererilor mediului de afaceri, care dorea facilități puternice de colaborare, a dus la transformarea suite Office într-o soluție completă, celebrele aplicații fiind de acum dublate de servicii centralizate cum ar fi Sharepoint Server, Project Server sau Live Communication Server. O altă facilitate oferită dezvoltatorilor și ei care a mărit succesul suite Office a fost și posibilitatea scrierii de module externe integrate prin intermediul Component Object Model (COM).

O RAFALĂ DE VERSIUNI

Microsoft a ales sincronizarea lansării noilor versiuni Windows Vista și Office 2007, fapt care nu s-a mai repetat din 1995, când au fost lansate produsele Windows 95 și Office 95. Mai mult, pentru a sublinia legătura dintre cele două produse, producătorul a împrumutat de la noul Vista unele denumiri, aplicându-le și suite Office 2007; este vorba de versiunile Ultimate și Enterprise.

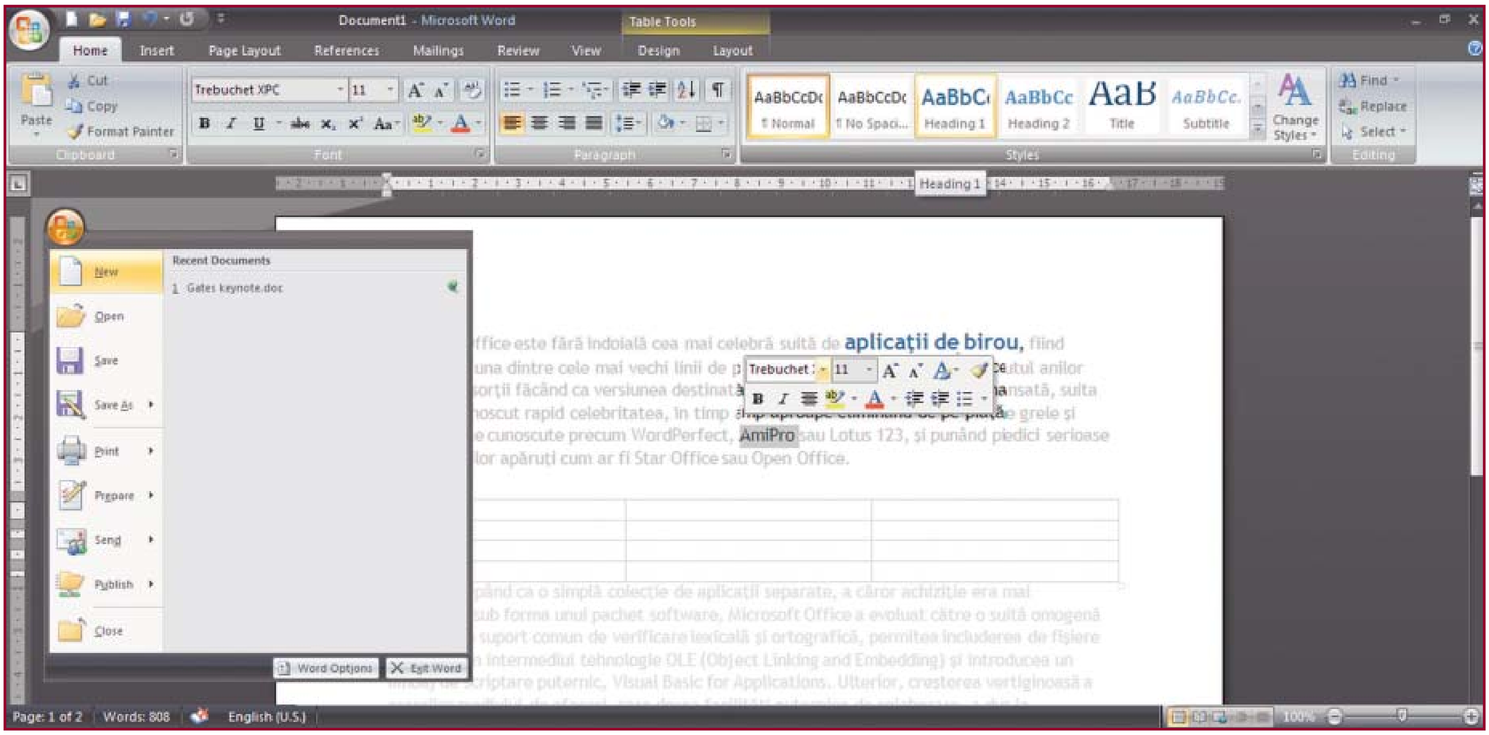
Astfel, față de vechiul Office 2003, lansat în șase versiuni principale și căruia i s-a adăugat ulterior Microsoft Office Small Business Management Edition 2006, noul Office vine împachetat în nu mai puțin de opt versiuni. Din nefericire, alegerea aplicațiilor incluse în fiecare pachet este ciudată, utilizatorii care vor dori să achiziționeze un pachet Office trebuind să se înarmeze cu răbdare și eventual un calmant pentru durerile de cap.

Prima și cea mai mică dintre versiuni, dedicată sectorului OEM, adică Office 2007 Basic, este singura care și-a păstrat integritatea, oferindu-le utilizatorilor acces la aplicațiile din pachet cel mai des folosite (Word, Excel și Outlook) la un preț redus.

Vechea versiune Teacher & Student Edition a fost redenumită Home & Student Edition și poate fi achiziționată de orice utilizator casnic, necesitatea implicării într-un cadru educațional fiind eliminată, dar păstrând posibilitatea instalării și activării pe trei sisteme din cadrul aceleiași reședințe. Din păcate însă, Microsoft a ales eliminarea produsului Outlook 2007, acesta fiind înlocuit de o aplicație cu o utilitate discutabilă: OneNote 2007.

Ca și în cadrul Windows Vista, cea mai puternică versiune disponibilă utilizatorilor finali va fi cea denumită Ultimate, aceasta incluzând toate aplicațiile disponibile în cadrul liniei 2007, cu excepția soluției Office Communicator 2007, în timp ce companiile care doresc maximum posibil vor putea opta pentru noul pachetul Enterprise 2007, din a cărui listă de aplicații lipsește doar produsul destinat utilizatorilor casnici Accouting Express 2007.





UN BIROU NOU

Interfața suitei Microsoft Office s-a păstrat în general intactă de-a lungul timpului, chiar dacă a evoluat o dată cu tendințele generale de design de la relieful pseudotridimensional din Office 95 la meniurile plate ale penultimei versiuni, Office 2003. De data aceasta însă, designerii Microsoft au decis că ei și doar ei pot trasa noile tendințe ale interfețelor viitoare, refăcând din temelii modul în care utilizatorul Office 2007 va interacționa cu aplicațiile din această suită.

Pentru utilizatorul care nu a avut contact cu versiunile de test ale suite Office 2007 și nu a văzut nici măcar capturile de ecran care au împânzit Internetul în cursul anului trecut, primul contact cu noua interfață Office Fluent va fi derutant. Vechiul meniu, care a însoțit aplicațiile favorite din timpuri imemoriale, a dispărut definitiv și, spre deosebire de Internet Explorer 7, care a venit cu o schimbare de interfață la fel de dramatică, nici măcar nu pot fi readus la suprafață în vreun fel.

Explicațiile pentru această schimbare radicală sunt mult mai profunde decât s-ar crede la o primă impresie. Pe măsură ce aplicațiile Office au evoluat, acestea au acumulat din ce în ce mai multe funcții care au trebuit adăugate în deja existentele meniuri. Exemplul folosit de designerii Microsoft a avut ca subiect celebrul produs Word; dacă versiunea 1.0 a avut aproximativ 100 de comenzi, în 2003 numărul acestea au ajuns la aproximativ 1500. Un număr impresionat de meniuri, opțiuni, comenzi și funcții k trebuiau înghesuite pe niște șabloane depășite și care nu reușeau decât să reducă productivitatea. Un exemplu clar al problemei a fost cel al nominalizării anumitor facilități dorite și cerute de utilizatori, facilități care erau deja implementate, dar pur și simplu erau aproape imposibil de găsit. În aceste condiții, schimbarea radicală a interfeței, de data aceasta pe principii ergonomice, era singura direcție.

Actorul principal al noii suite este fără îndoială noul meniu denumit Ribbon de către Microsoft. Vechile bare de instrumente care aglomerau spațiul util al ferestrei au dispărut și, cu mâna pe inimă, putem spune că nici nu dorim să le mai vedem vreodată. Ribbon structurează de acum toate facilitățile aplicației pe criterii logice, oferind secțiuni care cuprind doar opțiunile aferente acestora.

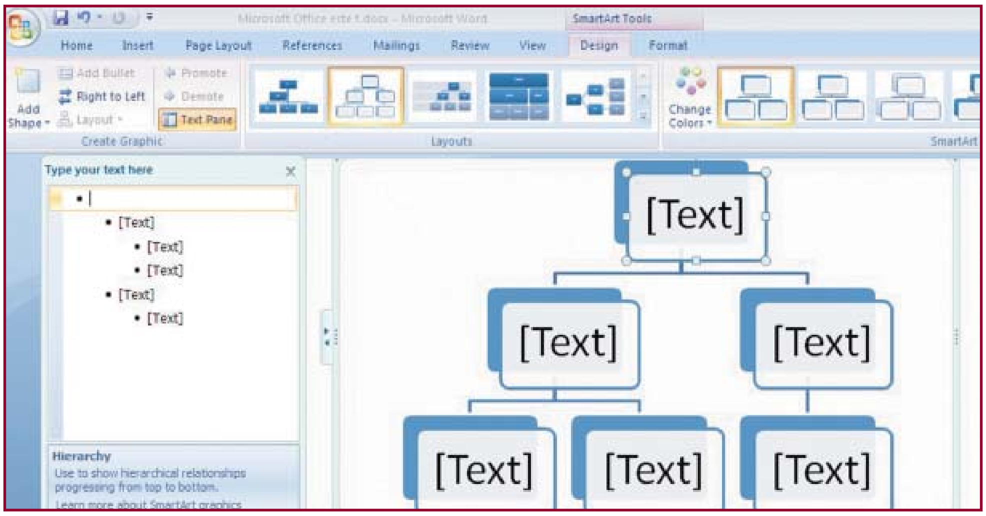
Luând ca exemplu celebrul Microsoft Word, acesta se lansează cu bara clasic de editare a textului, denumită în acest caz chiar Home. Aceasta cuprinde doar opțiunile de formatare a textului, de aplicare a stilurilor, operațiunile cu Clipboard și cele de căutare și înlocuire. Următorul tab, Insert, va cuprinde doar operațiunile de inserare a paginilor, fie ele goale sau tip copertă, tabele, ilustrații, legături tip hyperlink sau bookmark și simboluri ori formatări avansate de tip WordArt.

Cu această ocazie se observă că structurarea logică se continuă și în interiorul taburilor. Împărțind opțiunile și comenzile după criterii de funcționalitate, taburile conțin la rândul lor subsecțiuni la fel de bine structurate. Ca un exemplu, Page Layout va conține subsecțiuni denumite Themes (palete de culori prestabilite), Page Setup (orientare, număr de coloane, mărime sau margini), Page Background (fundalul paginii), Paragraph și Arrange. Acest fapt permite regăsirea funcțiilor necesare executării unor operațiuni cu rapiditate, eliminând acele neplăcute momente de căutare a unor facilități, a căror apariție deja am amintit-o. Mai mult decât atât, noua interfață este o mașină de învățat rapidă: după o anumită perioadă se va observa utilizarea unor funcții noi cu care utilizatorul nu era familiar, acest lucru datorându-se doar optimizării interfeței pe criterii cu adevărat ergonomice. Se pare că productivitatea crescută pe care designerii Microsoft au anunțat-o nu este o vorbă în vânt.

Mai mult decât atât, pe lângă taburile prestabilite statice, interfața Office 2007 oferă și taburi contextuale. Acestea apar în aceeași porțiune de ecran cu cele standard, dar sunt declanșate doar de selectarea anumitor tipuri de date. Editarea unui tabel, a unui grafic sau a unei imagini va duce la apariția automată a acestora și la marcarea coloristică diferită pentru o vizibilitate mai bună, conținutul acestor taburi fiind, bineînțeles, diferit în funcție de tipul de date selectate.

O parte din butoanele aferente fiecărui tab vor fi marcate cu o săgeată care indică faptul că în spatele acestora se ascunde o altă funcție importantă a interfeței: galeriile. Astfel, utilizatorii vor putea inspecta vizual posibilitățile oferite de șabloanele prestabilite în locul selectării unor meniuri-text care nu spun nimic despre efectul ce va putea fi obținut. Un partener al acestei funcții este Live Preview: la trecerea cursorului de mouse pe deasupra opțiunilor oferite în cadrul Ribbon, efectul noilor formatări se vor putea previzualiza direct în cadrul documentului fără a necesita aplicarea efectivă.

Meniul lipsă File se regăsește acum sub forma unui buton Office amplasat în colțul superior din partea stângă. Acesta cuprinde clasicele opțiuni de deschidere, salvare și tipărire, dar și opțiunile de protejare și inspectare a documentului, precum și opțiunile generale ale aplicației. Lista de utilități nou-introduse nu se oprește aici, interfața oferind un buton rapid de modificare a nivelului de mărire a documentului, un buton rapid de vizualizare a statisticilor cuvintelor și caracterelor utilizate, precum un foarte util Mini Toolbar, care va oferi chiar lângă cursor un mic meniu ce dă posibilitatea schimbării caracteristicilor fontului, precum și o bară de instrumente denumită Quick Access în care utilizatorul își poate amplasa cel mai des utilizate butoane.



CEI CINCI FANTASTICI

Coloana vertebrală a suite Office a fost constituită dintotdeauna de aplicațiile Word, Excel, PowerPoint și Access, acestora adăugându-li-se mai târziu și Outlook. În cadrul Office 2007 s-a pus accentul preponderent asupra lor, acestea fiind de altfel și singurele care beneficiază de noua interfață. Dincolo de îmbunătățirile aduse de fiecare aplicație în parte, aduc o serie de facilități comune noi, specifice întregii soluții Office 2007.

Una dintre cele mai impresionante este SmartArt. Disponibilă în cadrul Word, Excel, PowerPoint și Outlook, aceasta permite alegerea din peste 150 de șabloane a unor elemente grafice vectoriale complexe, care facilitează crearea unor diagrame, organigrame sau scheme, editabile atât din punctul de vedere al conținutului, cât și al aspectului grafic. Aceste șabloane acoperă o gamă impresionantă de cerințe grafice, utilizatorii putând elimina neplăcerea de a apela la o aplicație de grafică vectorială sau la un costisitor Visio pentru desenarea unor astfel de elemente complexe, permițând chiar adăugarea unor efecte de pseudoiluminare sau relief.

OpenXML este un format deschis dezvoltat de Microsoft ca replică la formatul OpenDocument, dezvoltat de grupul OASIS. Ca și acesta, OpenXML folosește limbajul de descriere a datelor XML, împachetat în cadrul unei arhive de tip ZIP. Acesta este formatul nativ de salvare a datelor în Office 2007, Microsoft afirmând că acesta va permite obținerea unor fișiere mult mai mici ca dimensiuni. Evident, pentru păstrarea compatibilității, există și posibilitatea salvării datelor în vechiul format Office, vechile versiuni ale suitei beneficiind de module care permit citirea noului format.

Marele absent este însă formatul PDF. Promis de către Microsoft și implementat în cadrul versiunii de test Beta 1, acesta a fost eliminat la cererea companiei Adobe. Microsoft s-a conformat și a eliminat facilitatea, aceasta putând fi adăugată prin descărcarea unui modul gratuit disponibil online.

Un alt aspect minor, dar plăcut este dispariția definitivă a agasantului Office Assistant, cunoscut și sub denumirea de Clippit, acesta fiind considerat inutil datorită noului sistem eficient de ajutor.

Word este, fără îndoială, cel mai utilizat produs din suita Office, acesta fiind opțiunea majorității utilizatorilor atunci când este nevoie de un editor de text puternic. Versiunea 2007 aduce o serie de îmbunătățiri discrete, dar efective. Corectorul lexical este acum capabil să detecteze nu doar cuvintele ortografiate greșit, ci și pe cele scrise corect, dar folosite într-un context greșit.

De o actualizare binemeritată a avut parte și vechiul editor de ecuații, acesta având un aspect modern, o serie de șabloane utile gata pregătite și o funcționalitate asemănătoare cu celebrul și puternicul TeX.

O surpriză plăcută vor avea utilizatorii care întrețin un blog. Meniul Publish ascuns de Office Button va permite setarea parametrilor platformei utilizate și redactarea articolelor noi. Chiar dacă codul generat de Word 2007 nu ar putea declanșa entuziamul unui designer Web, acesta este suficient de bun pentru a fi interpretat și afișat corect, ceea ce contează până la urmă. Platfomele suportate sunt Live Spaces, Sharepoint, Blogger, Community Server și, evident, arhicunoscutul Wordpress. Deși primele încercări de setare a parametrilor accesării unei platforme Wordpress au eșuat, până la urmă conectarea a fost posibilă, fiind văzute și utilizate corect chiar și categoriile.

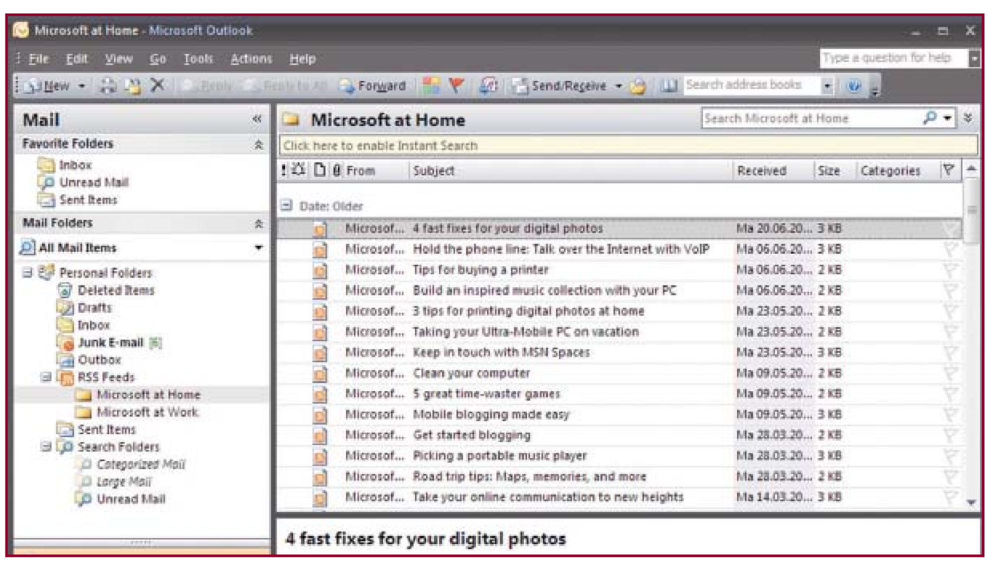
În final, utilizatorii care lucrează mult cu documente vor aprecia noul mod de vizualizare full screen, care afișează două pagini față în față.

Aplicația de calcul tabelar a primit o serie actualizări ale parametrilor tehnici, o singură foaie putând acum găzdui 16.384 de coloane și nu mai puțin de 1.048.576 de rânduri. Mai mult, motorul de calcul al formulelor folosește de acum mai multe fire de execuție, profitând astfel de platformele moderne cu mai multe nuclee.

Formatarea condițională permite vizualizarea rapidă a valorilor unei foi de calcul prin aplicarea unor indicatori vizuali în funcție de conținutul acestora. Astfel, opțiunea Color Scales va colora fundalul unei coloane sau al unui rând cu un degradeu al unei culori alese, iar Data Bars va utiliza același fundal ca spațiu pentru un mic grafic de tip bară, ambele permițând evidențierea vizuală rapidă a valorilor din foaia de calcul. Dacă aceste artificii grafice nu sunt suficiente, noul motor grafic care stă la baza afișării graficelor va oferi o serie de noutăți cum ar fi suportul real 3D cu transparențe și umbre.

Microsoft PowerPoint aduce ca îmbunătățiri majore o actualizare a motorului grafic, permițând acum materialelor tridimensionale, precum și a graficii vectoriale de tip text, suport pentru modurile de afișare widescreen și un import mai bun al datelor furnizate de partenerul Excel. Acces este capabil să utilizeze și alte tipuri de date, dintre care se remarcă cele de tip imagine sau document, precum și sincronizarea cu serviciile SharePoint Server.

Outlook 2007 este aplicația care a avut onoarea celor mai interesante și vizibile modificări, chiar dacă a adoptat parțial noua interfață Office 2007, interfața principală fiind păstrată. Microsoft a adus un mult dorit suport pentru fluxurile RSS, utilizând același modul ca și Internet Explorer 7, adică Windows Common Feeds Store. Aplicația este capabilă să indexeze acum toate mesajele, intrările din calendarele (care acum pot fi multiple) sau activitățile programate, chiar dacă funcția este activată implicit doar pe platforma Vista, pentru Windows XP fiind necesară instalarea aplicației Windows Desktop Search. În colaborare cu platforma Exchange 2007, Outlook este acum o soluție completă de mesagerie, suportând trimiterea de mesaje de tip SMS și partajarea contactelor pe baza serviciilor SharePoint.



LIGA A DOUA

În afară de cele cinci aplicații celebre, Office 2007 include și alte aplicații de mai mică importanță și celebritate, cum ar fi OneNote, Groove, InfoPath sau Publisher.

Niciuna dintre aceste aplicații nu a beneficiat de fastuoasa actualizare la noua interfață, beneficiind totuși de o serie de actualizări menite să nu lase impresia de abandon.

OneNote 2007 a rămas practic aceeași aplicație destinată luării de notițe, putând fi utilizată atât într-un mediu Windows clasic, cât și prin intermediul unui TabletPC, în acest caz beneficiind din plin de facilitățile unui stilou virtual. Ca noutate în cadrul acestei versiuni se remarcă posibilitatea indexării fișierelor audio și video, facilitățile de recunoaștere a textului din imaginile incluse în cadrul notițelor (OCR) și sincronizarea cu Outlook 2007. Informațiile pot fi stocate acum în mai multe mape virtuale, existând și posibilitatea partajării acestora pe calculatoare diferite și a sincronizării automate la fiecare conectare, facilitate extinsă și la nivelul versiunii destinate terminalelor mobile care rulează Windows Mobile.

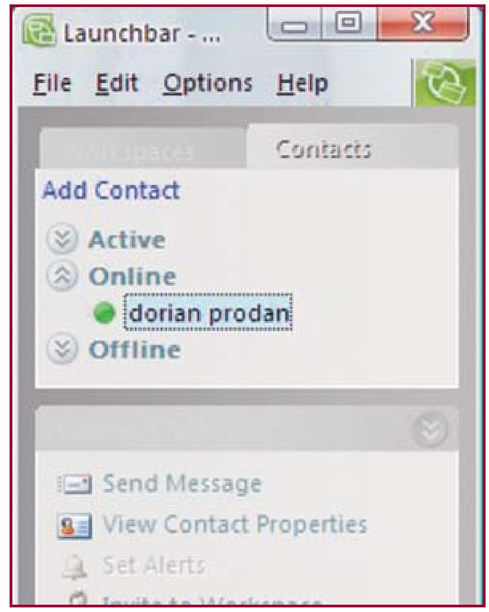
Nici Publisher 2007 nu aduce prea multe facilități noi, remarcându-se doar exportul în formatul universal PDF, posibilitatea conversiei tipului de publicație activ și posibilitatea creării de conținut pe baza informațiilor de tip date, text sau imagine furnizate de surse externe.

ERA COLABORĂRII

O dată cu transformarea suitei Office dintr-o banală colecție de aplicații într-o soluție completă de producție, colaborare și comunicare, au apărut și componentele server menite să faciliteze aceste interacțiuni.

Cel mai interesant produs din suita Office 2007 este Groove, o aplicație desktop dublată de un server dedicat, dar care poate funcționa, cu facilități reduse, și prin intermediul unui server central Microsoft. După crearea unui cont, utilizatorul va putea partaja, prin intermediul unui protocol de tip Peer-to-Peer, Simple Symmetrical Transmission Protocol (SSTP). Prin crearea unui spațiu de lucru, utilizatorul poate invita alți parteneri în scopul comunicării prin intermediul unui client de mesagerie inclus sau în scopul partajării unui fișier. Fiecare spațiu virtual creat astfel va cuprinde copii ale fișierelor indicate de utilizator, partenerii având posibilitatea să efectueze modificări, aplicația urmând să facă automat sincronizarea lor.

InfoPath 2007 este o aplicație destinată creării, publicării și partajării de formulare interactive. Fată de versiunile anterioare, aceste formulare sunt accesibile din interiorul unui browser, putând fi publicate online prin intermediul unui server SharePoint sau expediate direct ca mesaj electronic, Outlook 2007 având posibilitatea editării lor direct din interfața proprie, existând și posibilitatea colaborării cu servere SQL.



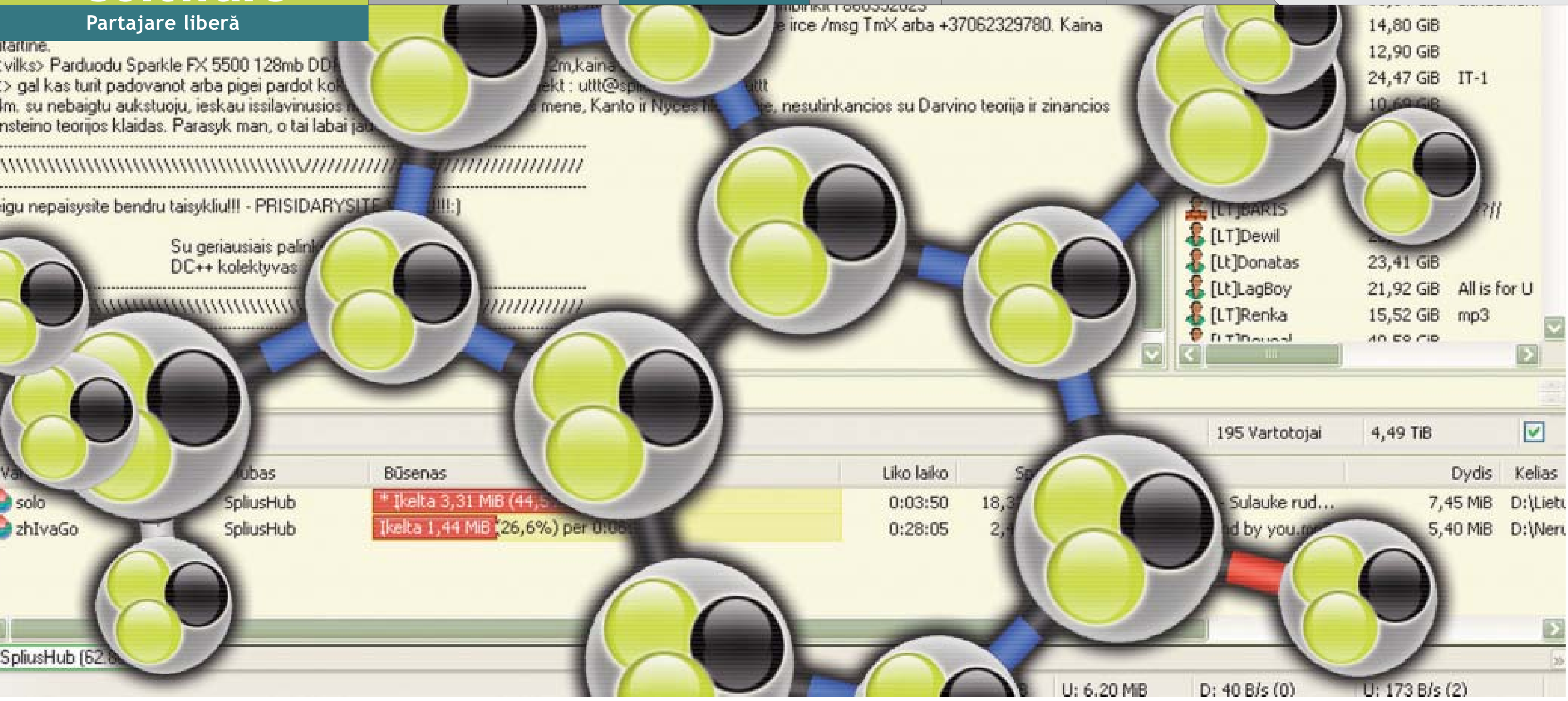
ÎN LOC DE ÎNCHEIERE

Office 2007 este cea mai radicală schimbare din istoria unei suite deja celebre. Cu o interfață revoluționară și facilități importante actualizate la nivelul cerințelor moderne, Microsoft Office își va păstra mai mult ca sigur poziția de lider al pieței și în cursul anilor următori.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

OPT VERSIUNI PENTRU OFFICE 2007

	Office Basic 2007	Office Home & Student 2007	Office Standard 2007	Office Small Business 2007	Office Professional 2007	Office Ultimate 2007	Office Professional Plus 2007	Office Enterprise 2007
Word 2007	●	●	●	●	●	●	●	●
Excel 2007	●	●	●	●	●	●	●	●
PowerPoint 2007		●	●	●	●	●	●	●
Outlook 2007	●		●				●	●
Outlook 2007 with Business Contact Manager				●	●	●		
Accounting Express 2007				●	●	●		
Publisher 2007				●	●	●	●	●
Access 2007					●	●	●	●
Infopath 2007						●	●	●
Groove 2007						●	●	●
OneNote 2007		●				●		●
Communicator 2007							●	●
Integrated Enterprise Content Management						●	●	●
Integrated Electronic Forms						●	●	●
Advanced Information Rights Management and Policy Capabilities						●	●	●



PARTAJARE LIBERĂ

CLIENŢI DIRECT CONNECT ÎN TEST

Chiar dacă momentul său de glorie a intrat într-un con de penumbră, Direct Connect este încă o modalitate comodă şi utilizată de partajare a fişierelor.

ODATĂ DEPĂŞITĂ PERIOADA DE ÎNCEPUT A Internetului, în care lăţimile de bandă disponibile în cadrul abonamentelor pentru utilizatorii finali avea dimensiuni ridicole datorită utilizării de către marea majoritate a modemurilor pentru linii telefonice, şi odata cu apariţia conexiunilor de mare viteză, s-a născut şi ideea realizării unor mijloace de partajare simplă a fişierelor. A fost momentul naşterii primei generaţii a reţelelor de file-sharing, printre acestea regăsindu-se nume celebre precum Audiogalaxy, Soulseek sau Napster.

Apărut la sfârşitul anilor 90, protocolul Direct Connect a devenit rapid una dintre cele mai utilizate modalităţi de partajare şi transfer a fişierelor, principalele avantaje fiind independenţa de serverele centralizate aparţinând companiei producătoare şi simplitatea utilizării serviciului. În România, acest protocol s-a bucurat şi încă se mai bucură de un real succes datorită existenţei unei reţele metropolitane de mare viteză care oferă posibilitatea descărcării mult mai rapide a fişierelor decât prin intermediul conexiunilor externe, adesea cu un ordin de mărime mai mic.

MICI ŞI PLICTISITOARE DETALII TEHNICE

Din punct de vedere al arhitecturii, Direct Connect este un protocol peer-to-peer, ceea ce înseamnă că totalitatea transferurilor se desfăşoară direct între clienţii conectaţi fără a mai trece sau a fi stocate pe un server central.

Făcând parte din prima generaţie de protocoale peer-to-peer, Direct Connect se bazează pe o structură de tip client-server, ceea ce înseamnă că orice utilizator, pentru a putea descărca sau oferi fişiere, trebuie să se conecteze la un server central, denumit în cazul de faţă hub.

Dacă celelalte protocoale din prima generaţie s-au prăbuşit datorită acestei centralizări, care permitea organelor legale să blocheze accesul la materiale ilegale prin simpla închidere a server-ului central, Direct Connect a supravieţuit datorită simplităţii cu care oricare doritor putea pune în funcţiune un astfel de hub, cea mai dificilă etapă fiind cea a promovării acestuia în scopul măririi numărului de membri ai comunităţii nou create.

Protocolul Direct Connect are o serie de neajunsuri care l-au făcut să pălească în faţa noilor tehnologii de transfer peer-to-peer, cea mai celebră dintre acestea fiind BitTorrent. Printre aceste neajunsuri se numără setea pentru o lăţime de bandă excesivă, lipsa suportului pentru caractere extinse Unicode, lipsa unei minime intimităţi a clienţilor care utilizează serviciul şi imposibilitatea descărcării unui fişier din mai multe surse în acelaşi timp. Peste aceste probleme se adaugă şi o serie de artificii de cod menite să treacă peste unele buguri ale versiunilor vechi ale mediului de dezvoltare Visual Basic, în care clientul original NeoModus Direct Connect a fost scris.

Concurenţa acerbă a noilor protocoale a dus la apariţia unor îmbunătăţiri ale specificaţiilor originale, printre acestea regăsindu-se suportul pentru Tiger-Tree Hashing, o metodă de verificare a integrităţii fişierelor descărcate, sau suportul pentru surse multiple, implementat însă doar în anumiţi clienţi.

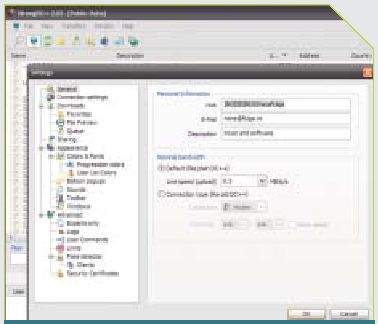
Viitorul acestui protocol pare destul de luminos, autorii acestuia lucrând la definitivarea specificaţiilor următoarei generaţii, cunoscută momentan sub acronimul ADC. Până la definitivarea acestui protocol trebuie să ne mulţumim cu promisiunile care ne asigură de rezolvarea problemele actuale ale deja bătrânului Direct Connect şi introducerea unor facilităţi noi.

CUM AM TESTAT

Sistemul pe care au fost testate aplicaţiile a fost constituit dintr-un procesor AMD AthlonXP 2500+ şi o placă de baza Epox 8RDA3i, ajutate de o cantiate de 1024 MB şi un hard-disk Seagate Barracuda 7200.10 conectat prin intermediul unei interfeţe Parallel ATA.

Conexiunea la Internet a fost limitată cu ajutorul utilitarului Bandwidth Controller pentru a elimina fluctuaţiile limitei maxime teoretice ale acesteia. Accentul a fost pus pe facilităţile oferite de aplicaţii, acestea reprezentând 65 de procente din nota finală. Resursele şi compatibilitatea au reprezentat 25 de procente din nota finală, în timp ce ergonomia a reprezentat restul de 10 procente.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



Producător: Big Muscle
Web: strongdc.berlios.de
Tip licenţă: gratuit

Verdict 7.48

StrongDC++ 2.03

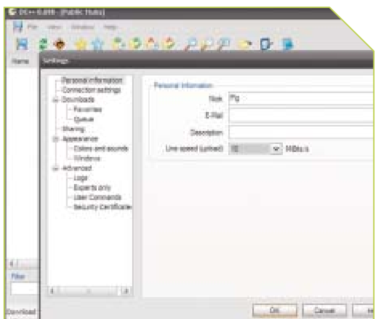
StrongDC++ este unul dintre cei mai apreciaţi clienţi pentru Windows, având avantajul major al actualizării destul de dese.

FUNCŢIONALITATE

StrongDC este un client aproape complet, oferind suport pentru cele mai utile facilităţi necesare utilizatorilor avansaţi. Dintre acestea se remarcă prezenţa unui server Web intern, care permite vizualizarea transferurilor active. StrongDC++ este unul dintre clienţii care permit descărcarea unui fişier din mai multe surse prin împărţirea acestuia în bucăţi de dimensiuni egale, faciltate care funcţionează foarte bine. Foarte utile sunt şi posibilitatea afişării limitărilor de viteză setate de către alţi utilizatori şi, bineînţeles, limitarea locală a transferurilor.

ERGONOMIE ŞI CALITATE

Singurul reproş semnificativ care i s-ar putea aduce acestui client este consumul mare de timp de procesor, care se produce doar în anumite condiţii, cel mai des provocat de lipsa unei setări, disponibilă de altfel în meniuri, de limitare a vitezei cu care se face verificarea şi indexarea fişierelor. StrongDC++ permite integrarea cu playerul Winamp, din păcate aceasta nefiind disponibilă în mod explicit în cadrul interfeţei, fiind accesibilă doar din cadrul liniei de comandă.



Producător: Jacek Sieka
Web: dcplusplus.sourceforge.net
Tip licenţă: gratuit

Verdict 4.09

DC++ 0.698

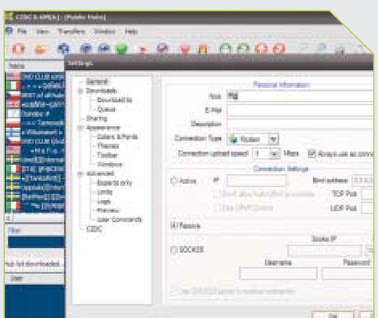
DC++ este o legendă încă în viaţă, fiind primul client open-source apărut după lansarea ignoratului client original şi care constituie încă baza codului-sursă al majorităţii celorlalţi clienţi pentru Windows.

FUNCŢIONALITATE

Chiar dacă facilităţile acestui client sunt deosebit de sărace, acesta este încă cel mai utilizat client datorită simplităţii duse la extrem. Dintre facilităţile urmărite în cadrul testului, DC++ nu a oferit decât suport pentru conexiuni limitate de o aplicaţie firewall şi suportul pentru Tiger tree hash, o metodă de verificare a integrităţii fişierelor des întâlnită în cadrul aplicaţiilor de partajare a fişierelor. O opţiune deosebit de utilă este posibilitatea rulării automate a fişierelor tip SFV (simple file verification), atunci când acestea există, bineînţeles, oferind o modalitate suplimentară de asigurare a integrităţii fişierelor descărcate faţă de deja clasicul sistem de verificare bazat pe algoritmii TTH.

ERGONOMIE ŞI CALITATE

Pe lângă avantajul unei interfeţe simple şi curate, DC++ este apreciat şi pentru utilizarea unor resurse mai modeste decât rivalii mai moderni şi mai complecşi. Aceasta permite utilizarea pe calculatoare modeste, stabilitatea aplicaţiei fiind foarte bună.



Producător: Petr Kozelka
Web: www.czdc.org
Tip licenta: gratuit

Verdict 6.65

CZDC 0.699A

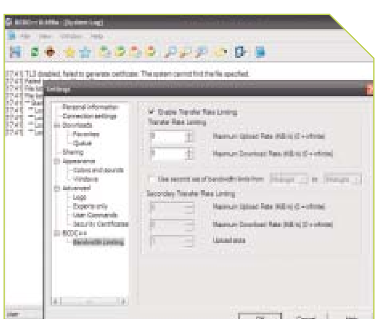
Dezvoltat de un programator de origine cehă, CZDC este un DC++ cu câteva facilităţi utile suplimentare, ceea ce îl transformă într-un client suficient de puternic, dar îndeajuns de simplu pentru a se adresa tuturor.

FUNCŢIONALITATE

Cea mai importantă facilitate adăugată celor deja oferite de DC++ este posibilitatea limitării vitezelor de transfer în ambele sensuri, o facilitatea deosebit de importantă pentru cei a căror lăţime de bandă nu este suficientă. Mai mult, există posibilitatea setării unor intervale orare între care pot fi utilizate alte limitări de viteză. Suplimentar, este posibilă oprirea calculatorului în momentul în care toate descărcările active ajung la final.

ERGONOMIE ŞI CALITATE

Interfaţa CZDC este simplă, icoanele fiind însă schimbate faţă de cele oferite de clientul original DC++ şi mult mai explicite. Culorile interfeţei se pot modifica după dorinţă, aplicaţia putând interpreta şirurile de caractere ASCII folosite în cadrul discuţiilor pentru a afişa mai sugestiv celebrele smilies, care de altfel se pot particulariza după dorinţă prin descărcarea sau crearea unor fişiere banale tip imagine. CZDC este un client stabil, resursele utilizate fiind modeste şi neavând momente de instabilitate.



Producător: BCDC
Web: http://utrum.dyndns.org
Tip licenţă: gratuit

Verdict 7.11

BCDC++ 0.968A

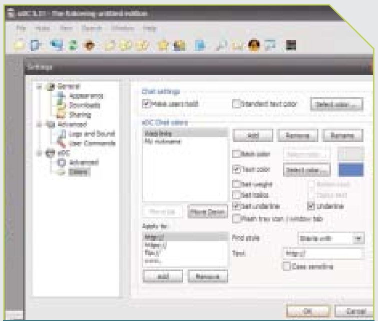
Ca şi CZDC, BCDC++ este o variantă dezvoltată pe baza clientului DC++, oferind foarte puţine opţiuni suplimentare faţă de acesta. În cazul de faţă, comoditatea autorului a fost atât de mare încât acesta nici măcar nu a modificat meniul About sau fişierul Help, utilizându-le pe cele din pachetul de bază.

FUNCŢIONALITATE

În ciuda aparenţelor nefavorabile, BCDC++ este un client demn de încredere, simplitatea făcându-l o alegere bună. Singura facilitate deosebită este suportul pentru limbajul de scriptare Lua, care permite implementarea unor facilităţi de control puternice pentru cei destul de răbdători pentru a se ocupa de acest gen de particularizare. Celor mai grăbiţi BCDC++ le oferă 15 scripturi gata pregătite, care prezintă control asupra diferitelor setări sau acţiuni ce pot fi automatizate în DC++.

ERGONOMIE ŞI CALITATE

Ergonomia aplicaţiei este bună, aceasta fiind similară ca aspect şi facilităţi cu DC++. Utilizatorii care doresc doar un client clasic, dar cu posibilităţi de control al alocării benzii vor putea găsi în acest client un partener de încredere, utilizatorii avansaţi neputând fi satisfăcuţi însă de sărăcia opţiunilor. În cadrul testelor aplicaţia s-a comportat bine, atât stabilitatea, cât şi resursele ocupate fiind optime.



Producător: Opera DC
Web: http://gempond.com/odc
Tip licență: gratuit

Verdict 4.86

oDC 5.31

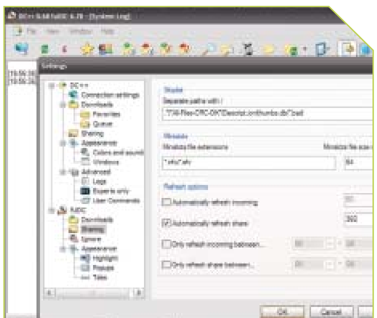
Într-un clasament neoficial al clienților Direct Connect utilizați în România, oDC ar fi cu siguranță unul dintre cei mai promițători candidați pentru podium. Din nefericire, popularitatea nu reflectă și calitatea acestui produs.

FUNCȚIONALITATE

oDC este un client deosebit de simplu, modificările suplimentare asupra codului-sursă oferit de DC++ prezentând doar câteva facilități nu foarte utile. Printre acestea se numără suportul pentru Rich Text, aici incluzându-se interpretarea și evidențierea adreselor Web. Cea mai utilă dintre aceste facilități este opțiunea care permite evitarea descărcării unor fișiere cu anumite extensii. În rest, facilitățile sunt sărace, acest lucru datorându-se utilizării codului unor versiuni foarte vechi ale DC++, clientul oDC putând fi considerat un produs abandonat, care nu mai poate ține pasul.

ERGONOMIE ȘI CALITATE

Din cauza vechimii produsului acesta nu oferă suport pentru TTH, descărcarea unor fișiere oferite de un utilizator oDC fiind deci nesigură. Mai mult, utilizatorii unor versiuni noi ai clienților bazați pe DC++ 0.6 sau superior nu vor putea descărca, din cauza acestei lacune, nici un fișier furnizat de un client oDC. O altă sursă a problemelor utilizatorilor este lipsa suportului pentru liste de fișiere în format XML.



Producător: fulDC
Web: www.fuldc.net
Tip licență: gratuit

Verdict 6.15

fulDC 6.78

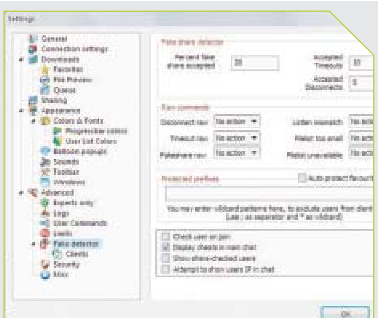
Ca și CZDC sau DC++, fulDC este un client care nu se remarcă cu nimic, fiind însă suficient de stabil și simplu pentru a putea fi considerat demn de luat în seamă.

FUNCȚIONALITATE

Cea mai importantă facilitate introdusă de fulDC este posibilitatea setării unor extensii de fișiere nedorite, ceea ce permite evitarea descărcării acestora. Este utilă în scopul combaterii partajării neglijente, care duce uneori la descărcarea unor fișiere nedorite. Mai mult, există și posibilitatea opusă, adică mărirea priorității descărcării unor fișiere importante. Aplicația permite și particularizarea detaliilor legate de interfață, cum ar fi culoarea și dimensiunea taburilor, comportamentul mesajelor de tip pop-up sau evidențierea unor cuvinte din cadrul ferestrelor aferente hub-urilor sau al convorbirilor private. Aceste cuvinte pot face subiectul interogării unor motoare de căutare cu un simplu click dreapta.

ERGONOMIE ȘI CALITATE

Nici aceste aspecte nu reușesc evidențierea aplicației, aceasta repetând același tipar static al clonelor clientului original DC++. Alocarea resurselor este moderată, iar în timpul utilizării nu au apărut probleme de performanță sau stabilitate.



Producător: Lee
Web: www.apexdc.net
Tip licență: gratuit

Verdict 8.65

ApexDC++ 0.4.0

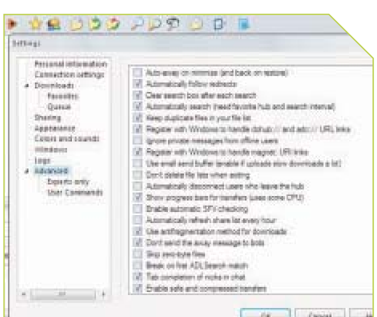
Bazat pe codul-sursă al clientului StrongDC, ApexDC++ a fost surpriza testului, oferind aproape toate facilitățile pe care un utilizator avansat și le-ar putea dori.

FUNCȚIONALITATE

ApexDC++ oferă posibilitatea filtrării extensiilor de fișiere, utilizatorul putând seta priorități mai înalte sau mai joase, precum și evidenta opțiune de blocare definitivă a lor. Limitările de viteză se pot seta în funcție de intervalele orare, iar transferurile pot fi securizate prin intermediul certificatelor TLS, ApexDC++ fiind unul dintre puținii clienți capabili de această securizare minimă. Suplimentar, există posibilitatea previzualizării anumitor fișiere, bineînțeles după specificarea căilor către aplicațiile aferente fiecărui tip de fișier. În cazul în care furnizorul de servicii Internet efectuează filtrări și limitări de bandă pentru traficul Direct Connect, ApexDC++ oferă posibilitatea păcălirii prin trimiterea unor pachete TCP special concepute.

ERGONOMIE ȘI CALITATE

Interfața ApexDC++ este una clasică, remarcându-se doar posibilitatea particularizării tuturor informațiilor text și prezența unei bare de instrumente necesare pentru controlul aplicațiilor multimedia precum Winamp, iTunes sau MPC.



Producător: Liny
Web: www.revconnect.com
Licență: gratuit

Verdict 6.49

RevConnect 0.674

RevConnect, cunoscut uneori și sub denumirea Reverse Connect, este unul dintre cei mai vechi clienți Direct Connect și printre primii care au oferit posibilitatea descărcării unor fișiere din surse multiple.

FUNCȚIONALITATE

Lista de facilități nu este prea mare, singura care se remarcă dintre acestea fiind suportul pentru Kademlia. Sub această denumire se ascunde un serviciu descentralizat de partajare a fișierelor, asemănător ca funcționalitate cu mult mai cunoscutul Distributed Hash Table utilizat de conexiunile BitTorrent. Astfel se pot partaja fișiere fără a necesita conectarea unui utilizator la un hub, căutările fiind însă mai lente și generatoare de trafic suplimentar nedorit, dar oferind totodată un spor de intimitate și securitate. Împărțirea fișierelor pentru transferul din surse multiple se desfășoară automat, fără a oferi niciun fel de opțiuni avansate, așa cum o fac ceilalți clienți mai moderni.

ERGONOMIE ȘI CALITATE

Reverse Connect nu se remarcă din punctul de vedere al resurselor utilizate și al calității, singurele probleme care pot apărea fiind generate de cunoscutul manager de bandă pentru platformele Windows NetLimiter.

MIC DICȚIONAR EXPLICATIV

Hub: Este punctul central al arhitecturii client-server al protocolului. Motorizate în general de sisteme Linux, dar existând și unele versiuni pentru platforme Windows, serverele Direct Connect sunt destinate în principal menținerii centralizate a unei liste de utilizatori, a mesageriei private și publice (în cadrul ferestrei principale) și a căutărilor. În funcție de complexitatea aplicației pot apărea și facilități suplimentare cum ar fi înregistrarea unui nume de utilizator, managementul listei de permisii, sincronizarea cu o listă a huburilor centralizată sau administrarea direct din cadrul ferestrei unui client Direct Connect.

Hublist: Este o listă a hub-urilor de tip Direct Connect, aceata putând fi generată automat sau manual în funcție de preferințele administratorului acesteia. O astfel de listă poate cuprinde, pe lângă adresa și denumirea unor hub-uri și detalii suplimentare cum ar fi condițiile necesare conectării, specificul acestuia și alte detalii utile.

Hublink: Sub această denumire se ascund metodele de interconectare a două sau mai multe huburi, scopul fiind sincronizarea stării de funcționare a acestora, a căutărilor sau listelor de utilizatori.

Filelist: Fiecare client utilizat de un utilizator Direct Connect va genera o listă a fișierelor partajate. Aceasta poate cuprinde informații suplimentare, cum ar fi semnătura de validare. Pentru a putea descărca un fișier partajat este necesară descărcarea în prealabil a acestei liste. Tot această listă furnizează informațiile cerute de către căutările inițiate de utilizatori și retrimise de către hub către restul utilizatorilor.

Share: În jargonul specific Direct Connect, acest cuvânt ascunde cantitatea de fișiere oferită celorlalți utilizatori ai unui hub. În funcție de specificul unor huburi, pot apărea situații în care este necesară partajarea unei cantități minime de date, în caz contrar accesul urmând să fie restricționat sau utilizatorul urmând să fie redirecționat către un alt hub.

Slot: Pentru a elimina situațiile în care un utilizator poate fi sufocat de numărul mare de conexiunii ale utilizatorilor care descarcă fișiere, clienții Direct Connect implementează noțiunea de Slot. Numărul acestora limitează numărul de conexiuni inițiate de alți utilizatori cu un client Direct Connect. Numărul acestora poate fi modificat temporar prin alocarea manuală a unui slot suplimentar sau prin setarea unui comportament automat care să modifice numărul acestora în funcție de utilizarea lățimii de bandă.

Queue: Este lista fișierelor aflate în coada de așteptare pentru a fi descărcate, indiferent dacă sursele acestora sunt sau nu active pe hub-ul sau hub-urile la care utilizatorul este conectat.

Alternates: Un fișier similar poate fi partajat de mai mulți utilizatori. În funcție de setările și facilitățile clientului Direct Connect utilizat, căutarea unor surse noi se poate face manual sau automat (la un interval determinat de timp), scopul fiind descoperirea unor noi surse pentru descărcare care pot fi utilizate de către clienții capabili să se conecteze la surse multiple pentru mărirea vitezei totale sau pentru înlocuirea sursei curente în cazul scăderii vitezei de transfer sub o anumită limită sau în urma dispariției sursei.

TTH: Tiger tree hash sau pe scurt TTH este una dintre cele mai utilizate metode de verificare a validității sau integrității datelor prin generarea și apoi verificarea unei sume de control (hash) bazată pe algoritmul criptografic Tiger. Această metodă de verificare a integrității datelor nu a fost implementată de la bun început în cadrul clienților Direct Connect, fiind introdusă ulterior și lipsind deci din cadrul clienților mai vechi cum ar fi oDC. În afară de validarea integrității fișierelor descărcate, suma de control TTH este necesară pentru descoperirea unor noi surse de transfer chiar și în cazul în care acestea au fost redenumite.

User: utilizator al unui hub Direct Connect. În funcție de versiunea de client utilizată, acești utilizatori vor fi marcați în funcție de modul de conectare (activ sau pasiv), al rangului ocupat în cadrul hub-uli (operator, utilizator important sau normal) și, uneori, în funcție de tipul de client Direct Connect utilizat. Suplimentar, utilizatorii conectați pot oferi informații suplimentare privind conținutul fișierelor partajate, viteza conexiunii sau numărul de sloturi disponibile.

	ApexDC++ 0.4.0	StrongDC++ 2.03	BCDC++ 0.698A	CZDC 0.699A	RevConnect 0.674	fulDC 6.78	oDC 5.31	DC++ 0.698
Producător	Lee	Big Muscle	BCDC	Petr Kozelka	Liny	fulDC	Opera DC	Jacek Sieka
Licență	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit	gratuit
Adresă Web	www.apexdc.net	strongdc.berlios.de	ultrum.dyndns.org	www.czdc.org	www.revconnect.com	www.fuldc.net	gempond.com/odc	dcplusplus.sourceforge.net
Resurse și compatibilitate								
Resurse	9	8	9	9	9	9	9	9
Compatibilitate	9	9	9	9	8	9	7	9
Ergonomie								
Interfata	9	8	8	9	8	9	8	8
Instalare	9	9	9	9	9	9	9	9
Usurinta utilizare	9	9	9	9	9	9	9	9
Funcționalitate								
Segmentare download	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Căutare	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Căutare automată	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Suport TTH	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Suport Kademlia	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Filtrare adrese IP	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Filtrare fișiere	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu
Limitare rate transfer	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Suport firewall	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Suport scriptare	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Emularea altor clienți	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Verificare fisiere partajate	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Control player audio	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Nota								
Resurse și compatibilitate	9.00	8.50	9.00	9.00	8.50	9.00	8.00	9.00
Ergonomie	9.00	8.67	8.67	9.00	8.67	9.00	8.67	8.67
Funcționalitate	8.46	6.90	6.15	5.38	5.38	4.61	3.07	1.5
Verdict	8.65	7.48	7.11	6.65	6.49	6.15	4.86	4.09

Utilitar desktop

Adobe Reader 8



Adobe Acrobat Reader, redenumit nu demult doar Reader, este probabil una dintre cele mai utilizate aplicaţii desktop, în principal datorită largii răspândiri a formatului multiplatformă PDF, cât şi includerii ei pe toate CD-uri sau kit-urile de instalare care folosesc acest format ca mod de livrare a documentaţiei sau a fişierelor de ajutor.

O NOUĂ ÎNFĂŢIŞARE

Prima şi cea mai vizibilă schimbare adusă de versiunea 8 este noua interfaţă. Aceasta are un aspect elegant şi adus la nivelul cerinţelor anului 2006, fiind totodată simplificată prin afişarea implicită doar a barelor de instrumente uzuale. Utilă este introducerea în interfaţa principală a butoanelor care permit vizualizarea ataşamentelor sau a adnotărilor făcute pe marginea documentului, precum şi selectarea automată la start a instrumentului de selectare a textului şi a imaginilor. Faţă de versiunea anterioară, Reader 8 este mai rapid din punctul de vedere al timpului de încărcare şi al vitezei de derulare, rămânând totuşi o aplicaţie lentă raportată la gradul mic de complexitate, dar mai ales la rostul ei. Modulul Read Out, destinat conversiei textului în semnal audio, a beneficiat şi el de îmbunătăţiri importante.

CEVA ÎN PLUS

Reader 8 este furnizat în două versiuni principale, cea mai complexă incluzând şi aplicaţia Adobe Photoshop® Album Starter Edition. Aceasta este o aplicaţie simplă de captură şi management al imaginilor, oferind totodată şi posibilitatea efectuării unor corecţii primare a acestora. Din nefericire, această suită nu este prea utilă, existând pe piaţă alte produse similare tot gratuite, dar mai bune.

Contact	
Producător	Adobe
Web	www.adobe.com
Detalii	
Versiune	8
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

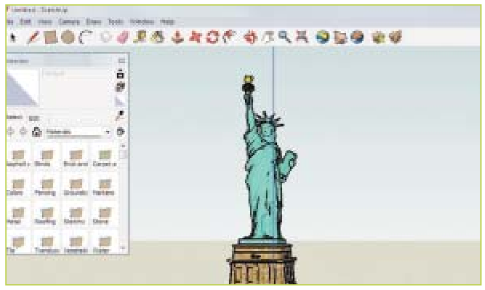
+ interfaţă elegantă
+ facilităţi actualizate
- viteză încărcare
- dimensiuni mari

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Grafică

Google SketchUp 6



SketchUp este una dintre acele aplicaţii achiziţionate de Google şi a căror utilitate este discutabilă pentru impactul asupra portofoliului firmei. Cu toate acestea, SketchUp şi-a găsit imediat un scop, integrarea cu Google Maps permiţând oricărui utilizator să deseneze modelul unei construcţii şi să o amplaseze online, îmbogăţind astfel conţinutul secţiunii Maps 3D.

3D PENTRU TOŢI

Interfaţa şi modul de lucru al aplicaţiei sunt printre cele mai prietenoase şi intuitive posibil. Utilizatorii aplicaţiilor profesionale cum ar fi 3D Studio sau Maya vor zâmbi la vederea facilităţilor oferite de această aplicaţie, dar avantajele gratuităţii şi modului de lucru le pot oferi şi acestora surprize plăcute. Acest avantaj este completat de un tutorial interactiv afişabil permanent, opţional bineînţeles, care exemplifică grafic posibilităţile de utilizare a instrumentului activ. Singurul punct neplăcut este cel al resurselor, afişarea unui model complex, texturat şi cu umbre aplicate sufocând destul de vizibil procesorul.

INSTRUMENTE SIMPLE

SketchUp oferă clasicele instrumente de desen 2D: linii, poligoane, curbe şi desen liber. Liniile pot fi închise foarte simplu, opţiunea autosnap fiind activă în permanenţă şi funcţionând la fel de bine şi în modelarea 3D sau în adăugarea altor elemente grafice, iar segmentele sau curbele sunt evidenţiate vizibil. Trecerea în domeniul 3D se face prin utilizarea instrumentului Push/Pull, care este un instrument interactiv, colorarea, texturarea sau includerea unor elemente prefabricate fiind o joacă de copii. Utilizatorii care vor dori să exporte creaţiile în formatele 3D comune vor trebui să apeleze la versiunea comercială.

Contact	
Producător	Google
Web	sketchup.google.com
Detalii	
Versiune	6
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

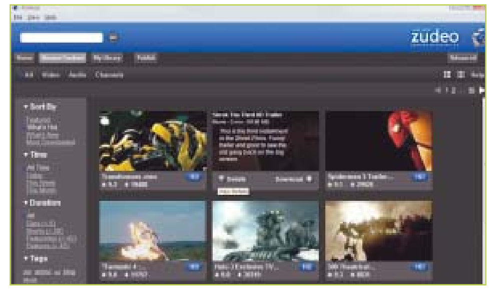
+ utilizare simplă
+ curbă de învăţare rapidă
+ integrare Google Maps
+ resurse

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

File sharing

Azureus 3



Când protocolul BitTorrent a fost prezentat pentru prima dată de către Bram Cohen, creatorul acestuia, în 2002, nimeni nu bănuia că va ajunge cel mai răspândit protocol de transfer al fişierelor. Rapid, optimizat pentru distribuţia masivă a fişierelor şi standardizat, acest protocol reprezintă în 2007 una dintre cele mai bune soluţii de distribuire a fişierelor, degrevând serverele companiilor producătoare de un trafic greu de susţinut.

MAI LEGAL, MAI NEFUNCŢIONAL

Azureus 3 nu mai este aplicaţia pe care utilizatorii o cunosc. Compania nou-înfiinţată, Azureus Inc., a transformat acest client într-o aplicaţie dependentă de site-ul propriu, Zudeo.com, care acum seamănă izbitor cu YouTube, folosind însă protocoale diferite. Utilizatorii care doresc să publice conţinut vor trebui să-şi creeze un cont, să facă upload la fişier şi să aştepte aprobarea administratorilor site-ului, în acest fel păstrând legalitatea tuturor fişierelor vehiculate prin reţea de clienţii Zudeo. Totuşi, descărcarea altor fişiere din alte reţele şi transferarea lor sunt posibile.

TEHNOLOGIA

Azureus a fost unul dintre primii clienţi pentru acest protocol, el aducând faţă de clientul original, deosebit de simplist, o multitudine de facilităţi. Acestea, chiar dacă nu mai sunt direct vizibile în meniurile aplicaţiei, pot fi regăsite în meniul Advanced. Ele oferă practic tot ce îşi poate dori un utilizator cu pretenţii, de la controlul benzii şi al conexiunilor până la optimizări pentru trafic, cache şi fişiere. Din păcate, consumul exagerat de resurse, datorat utilizării platformei Java, nu a dispărut, acesta fiind de altfel şi singurul punct nevralgic tehnologic.

Contact	
Producător	Azureus Inc.
Web	www.zudeo.com
Detalii	
Versiune	3
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

+ interfaţă Web elegantă
+ opţiuni complexe
- centralizare şi control
- resurse ocupate

Verdict

★ ★ ☆ ☆ ☆

Multimedia

PowerEnc 2.3



PowerEnc este o aplicație multimedia destinată extragerii și conversiei formatelor audio compactă și simplu de utilizat, singurele critici care îi pot fi aduse fiind cele referitoare la calitatea extracției pieselor audio de pe discurile cu probleme. Interfața acesteia este simplă și la obiect, fără detalii de natură să zăpăcească și să complice inutil utilizarea.

UN INSTRUMENT UTIL

Aplicația poate deveni rapid preferata celor care doresc să facă o conversie rapidă a formatelor uzuale. Aceasta include decodoare pentru formatele AAC, Apple AAC Lossless, AC3, Musepack, Monkey Audio, FLAC și Windows Media Audio, putându-le converti în formatele MP3 (cu ajutorul excelentului Lame), AAC, OGG sau Musepack. Pentru aceste formate sunt oferite și funcții de control bune, cei care doresc putând utiliza alte encodere externe în măsura în care cunosc parametrii necesari. De asemenea, acesta poate utiliza doar acele encodere care furnizează un fișier executabil, neputând colabora cu cele furnizate sub formă de fișier DLL. Din nefericire, modulul de extragere a pieselor audio de pe discuri nu este foarte fiabil, mediile aflate într-o stare nu tocmai bună generând zgomote nedorite și întreruperi ale sunetului.

TAGURI PENTRU FIȘIERE

PowerEnc oferă și posibilitatea adăugării de taguri pentru fișierele multimedia, acesta suportând însă doar formatul IDTag V1 și fiind limitat la editarea fișier cu fișier. În cazul extragerii pieselor de pe CD, se poate apela opțional la serviciile online furnizate de FreeDB.org, scutind astfel utilizatorii de munca plictisitoare de editare manuală a tagurilor tuturor pieselor de pe disc.

Contact	
Producător	Benedikt Mattig
Web	www.benware.de
Detalii	
Versiune	2.3
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ simplu de utilizat
+ extragere piese audio
+ encodere integrate
- probleme cu AudioCD

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Multimedia

GOM Player 2.8



Aplicația de față este una dintre acele surprize plăcute care apar din când în când, practic de nicăieri, și reușesc să impresioneze prin facilitățile extinde incluse.

FĂRĂ CODEC-URI EXTERNE

GOM Player oferă la prima rulare o serie de pași care permit selectarea modului de afișare a imaginii și subtitrărilor, existând posibilitatea optimizării pentru TV-Out. Aplicația cuprinde o serie de codec-uri native incluse care vor putea elimina necesitatea căutării și instalării unor codec-uri străine. Acestea aduc suport pentru formatele Windows Media, MPEG-1, 1, 2 și 4, QuickTime sau H.264, fiind suportate și o serie de formate destinate platformelor mobile cum ar fi K3G sau 3GP. Din păcate, modul în care GOM Player utilizează aceste codec-uri nu este cel mai fericit, utilizând rutinele interne Windows, ceea ce se va solda uneori cu încărcarea modulelor externe în locul celor interne.

UN PLAYER COMPLET

Dincolo de interfața deosebită, care oferă și suport pentru alte teme, GOM Player aduce o multitudine de facilități. Există posibilitatea capturii audio sau a imaginilor din fluxurile video, acestea fiind dublate de opțiuni de postprocesare. Partea audio beneficiază de un egalizator cu 10 benzi și preseturi, dar și de filtre care permit accentuarea spațializării, atenuarea frecvențelor audio ale vocii, aplicarea unui efect de reverberație care să simuleze un mediu deschis sau normalizarea dinamică a volumului. Mai mult, se pot utiliza și plug-in-urile concepute pentru Winamp 2, posibilitățile de extindere fiind astfel nelimitate. Procesarea video oferă efecte de Sharpen, Blur sau Noise, putându-se opta atât pentru afișarea de tip overlay, cât și cea prin intermediu interfeței Windows Media Renderer.

Contact	
Producător	Gretech Corp
Web	www.gomplayer.com
Detalii	
Versiune	2.8
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ interfață
+ codec-uri incluse
+ suport nativ TV-Out
+ procesare internă

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Multimedia

Screamer Radio 0.3.8



Posturile de radio clasice se confruntă, o dată cu creșterea explozivă a Internetului, cu o concurență la fel de gratuită, dar care oferă o varietate mult mai mare de programe, mai simplu de ales și de căutat și, de cele mai multe ori, fără deloc îndrăgitele reclame. Screamer Radio este unul dintre instrumentele necesare recepționării acestor posturi.

CLICK ȘI PLAY

Într-un concurs pentru alegerea celei mai simple interfețe, aplicația de față s-ar clasa în mod sigur pe podium. Aducând oarecum cu vechiul Sound Recorder din Windows, acesta oferă doar butoanele de control, un indicator al nivelului audio și un buton de volum. Accesarea multitudinii de posturi online disponibile în mod gratuit se face prin apelarea meniului Presets, care conține aproximativ 100 de posturi, clasificate în funcție de gen, regiune geografică sau rețea. Această listă se actualizează automat la fiecare pornire a aplicației, fiind completată de lista posturilor favorite, selectate din cadrul ei sau introduse manual. Din nefericire, la comutarea rapidă a canalelor pot apărea momente în care aplicația pare blocată, lucru care se rezolvă de la sine, însă după câteva momente de așteptare.

MIC, DAR COMPETENT

Pe lângă evidentele facilități de redare, Screamer Radio permite ajustarea automată a nivelului sonor, precum și controlul separației stereo. Cea mai utilă facilitate va fi însă, fără îndoială, posibilitatea înregistrării în format MP3, folosind celebrul encoder Lame. Secvențele înregistrate pot fi sortate în directoare în funcție de data și postul emițător, existând și posibilitatea capturării unui fișier unic.

Contact	
Producător	Streamcore
Web	www.screamer-radio.com
Detalii	
Versiune	0.3.8
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ resurse ocupate
+ înregistrare
+ actualizare online
- ușoară instabilitate

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Alex Săndulescu
razielqw120@yahoo.com

"O imagine realizată în 3dsmax6, randată cu Vray, făcută în trei zile. Sunt mai multe variante ale imagini cu diferite culori, dar aceasta pare mai specială.Sper să vă placă."

O imagine foarte bună, bine texturată, bine iluminată, foarte atmosferică. Doar o singură problemă majoră: strada care trece printre rezervor și baracă (vom presupune de dragul argumentului că este o stradă) nu arată deloc cum trebuie. Prea lucioasă, prea colțuroasă. Perseverează și lucrurile se vor îmbunătăți!





Nicu Berbece
xelu_best@yahoo.com

"Am 14 ani și aș dori să îmi apară cateva din lucrări în galeria dumneavoastră de pe site... sau în cel mai bun caz în revista lunară X-treme PC."

Deși lucrările au unele neajunsuri vizibile (smoothing chiar și acolo unde nu trebuie - a se vedea cazul chitarei, mici probleme de texturare sau iluminare), per total ele sunt destul de bine închegate și se vede că știi să le pui în valoare. Mai așteptăm și alte imagini.







ETEN GLOFIISH X500
PEŞTIŞORUL DE AUR

Spre deosebire de alte PDA-uri, Glofiish nu te face să te simţi jenat când îl foloseşti pentru a vorbi din pricina dimensiunilor sau a greutăţii sale.

COMUNICAŢIILE REPREZINTĂ LA ORA ACTUALĂ unul dintre cele mai dinamice domenii. Atât serviciile de telefonie, cât şi terminalele mobile evoluează într-un ritm extrem de rapid, care pune în dificultate de multe ori pe toată lumea, de la producător la cumpărător. Chiar şi ca redactor în acest domeniu trebuie să-ţi măsori cu mare atenţie afirmaţiile deoarece în decurs de doar câteva săptămâni principiul pe care l-ai susţinut cu atâta tărie poate fi dat peste cap.

Dacă ar fi mă aventurez în a da un pronostic pentru 2007, m-aş feri să spun că acest an va însemna un avânt nemaiîntâlnit pentru telefoanele inteligente pe piaţa românească. Da, am intrat in Uniunea Europeană. Şi ce dacă? Nu mă simt nici mai bogat, nici mai deştept, aşa cum nici vânzările de smartphones nu vor exploda peste noapte. Un elementar principiu economic pune nevoia la bara oricărui raport economic: oferta are la bază cererea, este creată de nevoile individului. Dacă terminalele obişnuite se adresează oricărui tip de cumpărător, fiind utilizat cu preponderenţă pentru funcţia sa elementară (aceea de mijloc de comunicare), telefoanele inteligente vin în completarea acestora, reprezentând o soluţie mult mai bună pentru acea categorie de persoane care fac uz de funcţiile avansate pe care acestea le oferă. Astfel că, din punctul de vedere al segmentului telefoanelor inteligente, degeaba este 2007 un an istoric pentru România dacă cererea pentru acest tip de dispozitive nu explodează. În 2007, şi probabil şi în viitorul apropiat, segmentul telefoanelor inteligente va rămâne unul de nişă, iar principalii adepţi vor fi în continuare oamenii de afaceri şi pasionaţii acestui domeniu.

GLOFIISH, EXEMPLUL PERFECT AL COMPROMISULUI ERGONOMIC

Oricât de mult se încearcă în ultima vreme să se inducă ideea conform căreia revine moda dispozitivelor mari şi greoaie, dimensiunea PDA phone-urilor rămâne una dintre principalele preocupări ale producătorilor. Adevărul este că utilizatorul, în principiu, doreşte de la un astfel de dispozitiv un ecran mare, o tastatură comodă şi o dimensiune redusă care să-i permită să-l poarte şi să-l folosească şi pe post de telefon fără prea mari probleme. Eten X500, nume de cod Glofiish, reprezintă un exemplu reuşit de compromis între PDA şi telefon. Pentru PDA este foarte important procesul de scriere al diverselor documente, e-mail-uri sau SMS-uri. Să nu uităm nici mesageria instantanee, care este domeniul cu cea mai mare dezvoltare în cadrul programelor pentru telefoane inteligente. Cu alte cuvinte, este foarte importantă tastatura, care influenţează în mod direct dimensiunea şi greutatea terminalului. Pe de altă parte, ca telefon, cu atât este mai mic cu atât dispozitivul cu pricina este mai apreciat. Tocmai în ideea acestui compromis, Glofiish face abstracţie de tastatură. Evident, cele mai importante câştiguri al acestei decizii sunt dimensiunea şi greutatea reduse pentru un PDA phone. Reversul medaliei îl reprezintă procesul de scriere, care se bazează numai pe facilităţile oferite de sistemul de operare, în acest caz Windows Mobile 5.0.

Sistemul propus de Microsoft pentru telefoanele inteligente oferă cinci posibilităţi de introducere a textului, toate bazându-se, bineînţeles pe utilizarea Styluss-ului din dotare: Block Recognizer, Easy Keyboard, Keyboard, Letter Recognizer şi Transcriber. În funcţie de stilul de tastare şi de viteza de adaptare la diversele moduri de scriere, utilizatorul îl poate alege pe cel mai potrivit. La prima vedere, cel mai simplu de folosit este modul Keyboard. Acesta afişează pe ecran o tastatură virtuală, utilizatorul având simpla sarcină de a atinge cu Styluss-ul literele, cifrele şi restul semnelor. Block Recognizer va recunoaşte literele desenate cu ajutorul Styllus-ului. Acest mod poate recunoaşte literele de tipar şi poate fi puţin mai



dificil de folosit la început. De un real folos pentru cei cărora acest mod de scriere le dă serioase bătăi de cap este facilitatea demo. Prin intermediul acesteia se poate observa desenul pe care acest mod îl are asociat fiecărei litere, utilizatorul nefiind nevoit să ghicească aceste aspecte. Easy Keyboard are acelaşi mod de funcţionare precum Keyboard, singura diferenţă dintre cele două modalităţi de scriere fiind dimensiunea mai mare a tastelor din modul Easy Keyboard, ceea ce-l face mai uşor de folosit, dar ocupă mai mult spaţiu pe ecran. Letter Recognizer este similar modului Block Recognizer, cu deosebirea că va recunoaşte literele de mână. Şi, în fine, al cincilea, modalitatea de introducere a textului pe care Windows Mobile 5 o oferă, este Transcriber. Acesta poate recunoaşte scrisul cursiv pentru cuvinte întregi, nu doar litere scrise separat. Este cel mai dificil de învăţat mod scriere pentru că este obligatoriu ca desenarea literelor să fie caligrafică, fapt destul de dificil pentru cei care au pus mulţi ani între şcoala primară şi prezent. Însă, odată deprins, acesta se va dovedi şi cel mai rapid mod de scriere.

Am insistat aspra acestui aspect, legat de introducerea textului, deoarece este deosebit de important în cazul lui Eten X500. Fiind lipsit de tastatură, utilizatorul trebuie să se bazeze în exclusivitate pe aceste funcţii.

CONSTRUCŢIE

Glofiish dispune de un ecran TFT touchscreen generos, cu o dimensiune de 71 milimetri. Cu asemenea dimensiuni, navigarea pe Internet şi folosirea diverselor aplicaţii capătă sens. Deasupra acestuia sunt două butoane care permit accesarea modului GPS şi a utilitarului M-Desk. Acest M-Desk constituie o alternativă la pagina principală a sistemului Windows Mobile. Aici sunt grupate cele mai importante aplicaţii după criteriul domeniului de utilizare. Aplicaţia oferă un grad ridicat de configurare, utilizatorul putând muta, elimina şi organiza shortcut-urile după bunul plac. Imediat sub ecran sunt plasate tastele principale prin intermediul cărora se pot da cele mai importante comenzi. În afară de clasicele butoane de iniţiere şi încheiere a apelurilor, mai sunt cele două taste aferente comenzilor dreapta/stânga ale sistemului de operare şi un (dacă se poate numi) buton cu inel, care încearcă să reproducă utilitatea joystick-ului telefoanelor obişnuite. Dată fiind complexitatea sistemului de operare şi a funcţiilor pe care acesta şi aplicaţiile folosite o implică, în multe situaţii aceste butoane devin de prisos, singura modalitate de accesare a opţiunilor şi funcţiilor respective fiind utilizarea Styluss-ului. Acest aspect este valabil nu doar pentru acest model, ci pentru orice alt PDA Phone. Din acest motiv nu ar mira pe nimeni dacă pe viitor aceste dispozitive ar fi lipsite şi de butoanele clasice, în afară de tastatură.

Indispensabilul Styluss este garat în colţul din dreapta jos. Personal am găsit întotdeauna cel mai comod loc de plasare a Styluss-ului, partea din dreapta sus. Este firesc ca, ţinând dispozitivul în mâna stângă, să fie mai uşor de scos Styluss-ul de sus, decât de jos. Un alt inconvenient din acest punct de vedere, este extragerea dificilă a Styluss-ului din locul în care este plasat. Este nevoie de o tragere în forţă pentru a scoate la lumină Styluss-ul.

DE TOATE PENTRU TOŢI

Eten Glofiish X500 are la bază sistemul de operare Windows Mobile 5.0 pentru Pocket PC şi, bineînţeles, toate aplicaţiile care îl însoţesc. Pentru office există versiunile de Pocket PC ale aplicaţiilor Microsoft Word, Excel şi PowerPoint. În ceea ce priveşte funcţia de organizer, utilizatorul are la dispoziţie un calendar, un manager de sarcini şi posibilitatea salvării diverselor notiţe. Pe partea de Internet regăsim nelipsitele aplicaţii Microsoft, Internet Explorer şi Outlook. Dacă părerea noastră despre Internet Explorer nu este tocmai cea mai bună, nu acelaşi lucru se poate spune despre versiunea pentru Pocket PC a clientului de e-mail



Outlook. Am apreciat în special uşurinţa cu care se pot configura conturile. Spre exemplu, pentru a adăuga un cont de Gmail nu este necesară configurarea serverelor. Utilizatorul trebuie să introducă adresa de e-mail şi parola, iar programul va aplica automat serverele corespunzătoare.

Ca orice Smartphone bazat pe Windows Mobile sincronizarea dintre terminal şi calculator se realizează prin intermediul programului Microsoft ActiveSync. În pachet este inclusă cea mai recentă versiune 4.5. Însă la fel de bine am putut sincroniza cu versiunea 4.5 Beta, disponibilă pe site-ul Microsoft.

Glofiish se poate lăuda şi cu un modul GPS. Şi nu cu orice modul, ci cu unul care dispune de un chipset de ultimă generaţie, SIRF Star III. În comparaţie cu chipset-urile mai vechi, SIRF Star III este mai rapid, consumă mai puţină baterie şi oferă o sensibilitate mai mare. Spre deosebire de predecesorii săi care erau capabili să realizeze doar câteva sute de corelări, noul chipset poate duce 200.000 de corelări. Păcat că terminalul nu oferă şi o aplicaţie completă pentru această funcţie ci doar una de vizualizare a localizării.

CARACTERISTICI TEHNICE

Dimensiuni:	113 x 59.5 x 15.5 mm
Greutate:	146 grame
Ecran:	TFT touchscreen, 240 x 320 pixeli, 71 milimetri, 65K culori
Baterie:	Li-Ion 1530 mAh
Conectivitate:	GPRS, EDGE, Bluetooth, Wi-Fi 802.11 b/g, USB
Sistem de operare:	Windows Mobile 5.0 PocketPC
Memorie:	128 MB ROM, 64 MB SDRAM
GPS:	GPS receiver SiRF Star III

MULTIMEDIA

Eten X500 dispune, prin intermediul sistemului de operare, de mijloacele necesare redării conţinutului multimedia în format digital. Pentru că Uniunea Europeană nu este deranjată de integrarea Windows Media Player în Windows Mobile, ci doar în sistemul pentru desktop al celor de la Microsoft, această aplicaţie este prezentă cu versiunea 10 şi în cadrul acestui dispozitiv. Nu este nici pe departe cea mai bună aplicaţie pentru redarea melodiilor sau a filmelor în format digital, însă posesorii unui telefon inteligent bazat pe Windows Mobile se pot bucura de o gamă largă de alternative. Pentru editarea imaginilor, Windows Mobile include aplicaţia Image Maker, similară din punctul de vedere al facilităţilor oferite cu Paint. Tot pe aceeaşi listă poate fi inclus şi tunerul FM din dotare.

Deşi majoritatea dispozitivelor business nu acordă prea mare importanţă camerei foto, Glofiish dispune de o cameră de 2MP. Calitatea fotografiilor - chiar dacă nu cea mai înaltă, este totuşi peste media celor realizate cu dispozitive asemănătoare.

PEŞTIŞOR SAU RECHIN?

Principalele atuuri ale lui Glofiish sunt dimensiunea şi greutatea reduse. Glofiish nu este PDA Phone-ul care să te facă, datorită dimensiunilor, să te simţi jenat când îl foloseşti pentru a vorbi la el sau să te oblige să foloseşti, din acelaşi considerent, hands free. Singura necunoscută este acceptarea unui PDA fără tastatură de către persoanele pentru care acest element este cel mai confortabil mijloc de introducere a textului. Personal mă descurc foarte bine cu tastatura virtuală din Windows Mobile, însă nu ştiu dacă este şi cazul majorităţii utilizatorilor acestui tip de dispozitive.

Liviu Mihai
liviu.mihai@xtrempc.ro

jocuri



Anda Drăgnuță anda.dragnuta@xtrempc.ro

Moda jocului episodic

O strategie cu șanse de succes

Probabil primul nume care apare legat de acest subiect este Half-Life 2 cu episoadele sale care continuă povestea lui Gordon Freeman. În acest context însă, strategia celor de la Valve este un exemplu negativ, pentru că singurul episod apărut până acum a fost împiedicat și amânat de o sută de ori, iar cel de-al doilea nu face excepție. La polul opus se află o companie independentă, departe de popularitatea Valve, dar hotărâtă să se impună tocmai prin modelul episodic: Telltale Games. Producătorii episoadelor adventure Sam&Max, din care până acum au apărut, cu precizie matematică, trei bucăți. De ce Telltale pot și Valve nu?

În primul rând, există trei reguli de bază de respectat în legătură cu jocul episodic: 1. Fiecare parte este independentă, dar este componentă a unui întreg; 2. Fiecare episod are o durată de joc relativ scurtă; 3. Episoadele apar la un interval bine definit și scurt, formând un "sezon" într-o anumită perioadă temporală. Toate bune și frumoase până la regula 3. Nu este de ajuns ca intervalul să fie definit, ci mai ales respectat. Cu amânări, dus cu zăhărelul și dat din gene jucătorii se vor plictisi să aștepte și, treptat, își vor pierde încrederea. Evident, Valve își permite să dea din umeri, ceea ce nu este cazul Telltale. Deși declarația lor inițială a fost privită cu rezerve, studioul canadian (alcătuit din foști membri LucasArts și ajutați de designerul Steve Purcell, "tatăl" lui Sam și Max) a reușit până acum să se țină de cuvânt. Episoadele cu iepurele și câinele au apărut cu precizie de ceasornic, disponibile pe Gametap și apoi pe site-ul oficial Telltale. La un preț derizoriu, am spune, și cu posibilitatea de a primi un CD cu jocurile dacă precomandați întreg sezonul.

Acțiunea Telltale mi se pare nu doar o metodă de a-și asigura un curs stabil al veniturilor prin realizarea unui joc de calitate, simultan cu respectarea termenelor de lansare. Mi se pare și o formă de respect pentru cei care cumpără, cărora li s-a promis ceva și merită să primească acel ceva așa cum se așteaptă. Și, pentru a risipi îndoielile ultimilor sceptici, Telltale au anunțat datele de lansare și numele episoadelor rămase din acest sezon. Cu excepția ultimului, într-o evidentă (și eficientă) strategie de marketing care să ne facă să murim de curiozitate în legătură cu finalul poveștii.

Deci, de ce Valve nu poate? Mai curând nu vrea aș spune, pentru că nu se pune problema de resurse financiare sau umane, nici de tehnologie. Nu e ca și cum ar face un joc de la zero, cu o poveste nouă. Au de menținut standarde, veți spune, în ceea ce privește calitatea intrigii. Corect... dar trebuiau să se gândească la asta în momentul în care a vorbit gura fără ei și au anunțat conținut episodic fără vreo intenție aparentă de a respecta lansările. Un joc episodic lansat la un an distanță între părți nu mai este episodic. Este doar un add-on și ar fi mai bine să fie numit ca atare. Lucru valabil și în cazul SiN: Episodes, din care am văzut tot o singură parte și nici n-am mai auzit nimic de atunci.

Pe termen lung, ideea jocului episodic are șanse să devină un model comun și de succes în primul rând dacă se respectă regulile menționate. Modelul este în mod clar avantajos, pentru că folosește canalele de distribuție online (dispar costurile ambalării), episoadele sunt ieftine, iar producătorii pot face modificări pe parcurs, luând în seamă nemulțumirile jucătorilor. În termeni financiari, riscul investiției și costurile de producție sunt mult mai mici, iar jocul ajunge rapid pe piață. Există, evident, și dezavantaje: costul total s-ar putea să fie mai mare decât prețul unui joc oarecare; finanțarea ar putea dispărea dacă începutul nu are succes. Pe termen lung, aspectul vizual mai puțin finisat i-ar putea deranja pe jucători, iar cei care au conexiuni slabe la Internet sunt în mod clar în dificultate.

Chiar dacă, pentru moment, jocul episodic nu și-a evidențiat în totalitate eficiența, pe termen mediu s-ar putea dovedi un succes imens, în special pentru companiile mici.

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

WOW: BURNING CRUSADE

Lansare în România

Cu surle, trâmbiţe şi membrii presei de specialitate reuniţi în cel mai mare magazin Diverta, la Plaza România, World of Warcraft: Burning Crusade a fost lansat oficial în ţara noastră simultan cu toate celelalte teritorii din lume. Ca şi cum lansarea nu era de ajuns, cei prezenţi au avut ocazia să achiziţioneze ediţia limitată de colecţie a Burning Crusade. Collector's Edition conţine: World of Warcraft: The Burning Crusade pe CD şi DVD; World of Warcraft: The Burning Crusade Behind-the-Scenes DVD; The Art of World of Warcraft: The Burning Crusade Hardcover Art Book; Exclusive In-Game Pet: Netherwhelp (cu precizarea că problemele apărute la activarea animăluţului de companie se pot rezolva la adresa http://www.wow-europe.com/en/burningcrusade/activatepet.htm); două World of Warcraft Trading Card Game Starter Packs, plus Exclusive Cards; Harta Outland sub formă de Mouse Pad; World of Warcraft: The Burning Crusade Soundtrack CD

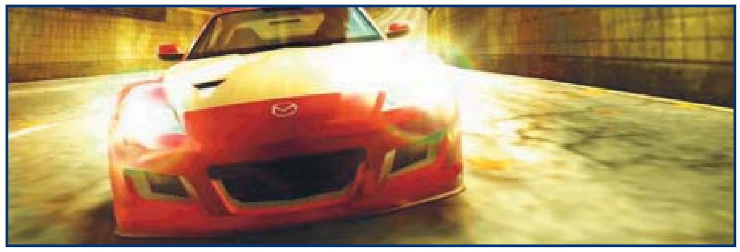
Conform declaraţiilor oficialilor Best Distribution prezenţi la eveniment, în România sunt la ora actuală circa 10.000 de jucători oficiali, fără a-i pune la socoteală pe cei care rulează copii pe servere-pirat. Cât priveşte modalitatea de plată, deocamdată sunt preferate tot cardurile prepay de 14 sau 60 de zile, doar 20% din totalul plăţilor realizându-se online. Alături de World of Warcraft jocul, un mare succes îl are şi jocul trading card, dezvoltat pe marginea super-MMORPG-ului celor de la Blizzard.

În România, Burning Crusade este disponibil în reţeaua magazinelor Diverta, precum şi în magazinele online, dar trebuie să precizăm că pentru moment stocul a fost epuizat cu precomenzi, iar exemplarele puse în vânzare au reprezentat doar un procentaj mic din numărul de bucăţi cerute iniţial. Numărul de exemplare ajunse pe piaţă (mai puţine la noi decât în alte ţări, pentru că deocamdată nu constituim o piaţă extrem de mare) în toată lumea depinde de ceea ce dictează cei de la Blizzard, în funcţie de numărul serverelor, gradul lor de aglomerare etc.



ELECTRONIC ARTS NU RENUNŢĂ

Următorul Need for Speed



Cei de la Electronic Arts ţin cu dinţii de lansarea câte unui joc Need for Speed pe an şi se pare că 2007 nu va face excepţie de la regulă. Într-un comunicat de presă care a surprins multă lume, EA anunţa anul trecut dezvoltarea conceptului "The Island", un univers de peste 600 mile pătrate, care avea să găzduiască mai multe jocuri interconectabile. Astfel, Need for Speed: The Island, The Sims: The Island şi Theme Park: The Island erau cele trei titluri promise iniţial, primele două planificate pentru consolele de nouă generaţie şi PC, ultimul fiind rezervat PC-ului. Cu toate acestea, deşi lansarea jocurilor era anunţată pentru sfârşitul anului trecut, nu s-a mai auzit nimic de acest univers misterios.

Iată că noi zvonuri vin să alimenteze suspiciunile din jurul unui eventual nou Need for Speed. Dacă anunţul iniţial promitea peste 1000 de mile de şosea, moduri online sau maşini care variau de la "banale" muscle cars până la concept cars futuristice, noile afirmaţii publicate în premieră de site-ul NfsGame.net vin să dea lucrurile peste cap şi mai mult.

Conform declaraţiilor unui membru al echipei producătoare, alegerea pentru noua NFS-babe va fi făcută dintre cele cinci finaliste: Laura Southgate, Emma Thomas, Shannan, Sarah Mathers şi Ashleigh McKenzie. De asemenea, jocul va fi complet optimizat pentru consolele de nouă generaţie (în special PlayStation3), însă cea mai interesantă afirmaţie se referă la modul de control.

Astfel, pentru noul NFS se va renunţa la controlul arcade, punându-se ceva mai mult accent pe un comportament mai realist al maşinilor, anunţul apărut pe site-ul cu pricina precizând ca NFS 11 va fi o combinaţie între vechile jocuri NFS şi alternativele mai realiste, cum ar fi seria GT. Mai mult, modul drift va fi reproiectat de la zero. Nu va fi uitat nici Autosculpt, care se pare că va reveni în noul NFS, într-o versiune mult îmbunătăţită.

În final, anunţul precizează că mai multe detalii despre cel de-al unsprezecelea joc Need for Speed vor fi oferite la Games Convention 2007.

ID SOFTWARE PREMIAŢI

Regii motoarelor grafice 3D

Pe 8 ianuarie, în cadrul Consumer Electronics Show din Las Vegas, compania texană id Software a fost premiată cu două distincţii Science, Technology & Engineering Emmy.

Primul astfel de premiu i-a fost acordat lui John Carmack, cofondator şi director tehnic în cadrul id Software, pentru contribuţia sa la realizarea motorului grafic DOOM. Al doilea Emmy a fost acordat întregii companii pentru revoluţia tehnologică începută o dată cu jocul Quake şi al său motor grafic, indiscutabil cea mai de succes marcă în lumea engine-urile grafice tridimensionale.

Wolfenstein 3-D, DOOM, Quake, Quake 2, Quake III Arena, DOOM3, Heretic, Hexen, Hexen 2, Half-Life, Kingpin, Call of Duty sau Return to Castle Wolfenstein sunt doar câteva dintre titlurile care s-au folosit de excelenta tehnologie 3D dezvoltată de id Software în decursul anilor. Mai mult, id Software îşi oferă acum toate motoarele grafice moderne (Quake, Quake 2, Quake III Arena, mai puţin cel din spatele DOOM3) sub licenţa GNU General Public License (acestea pot fi folosite gratuit, inclusiv în scopuri comerciale, cât timp sursele modificate sunt făcute publice la rândul lor).

Ultimul joc dezvoltat in-house de id Software a fost DOOM3, FPS-ul cu tematică horror fiind cel mai mare succes comercial al texanilor, cu peste 3.5 milioane de exemplare vândute pe tot globul.



PRIVIRE ÎN VIITOR
TITLURILE ANULUI 2007

Luna trecută v-am oferit alegerile pentru cele mai bune jocuri ale anului trecut. Acum vom încerca să vedem ce ne așteaptă în 2007, dacă va fi un an mai bogat în jocuri, atât cantitativ, cât mai ales calitativ.

ÎN MOD TRADIȚIONAL, AȘA CUM începutul unui nou an înseamnă evaluarea anului tocmai încheiat, tot la fel duce la o anticipare a lunilor ce urmează. Lucrurile sunt valabile și în cazul industriei jocurilor, acum, când vom enumera cele mai anticipate titluri care vor apărea fie în perioada imediată (martie, aprilie), fie începând cu luna octombrie, aproape de sezonul cumpărăturilor de iarnă. Dacă apariția celor mai "tari" jocuri este explicabilă pentru finalul anului prin frenezia cadourilor de Crăciun, de ce martie-aprilie, cel târziu mai? Pentru că aceste luni reprezintă în termeni financiari sfârșitul anului fiscal pentru producători și publisheri. Adică momentul în care se trage linie și se socotesc profiturile obținute, momentul în care acționarii vor zâmbi cu gura până la urechi sau, din contră, își vor smulge părul cu penseta. Astfel că, evident, lansarea unui joc de succes pe finalul anului fiscal ridică în mod considerabil profiturile și conturile în bancă, iar viitorul capătă accentuate tendințe de roz.

După explorarea listelor de jocuri anunțate prin date mai mult sau mai puțin exacte pentru 2007, cea mai evidentă concluzie a fost că anul acesta se va răzbuna pe lipsa de FPS-uri din 2006. Împărțirea pe categorii pe care am realizat-o înclină în mod clar balanța în favoarea shooterelor, cu tone de acțiune, prea mult sânge ca să fie evaluat cantitativ, fizică de ultimă generație, ba chiar și niște povești cu potențial, chiar dacă sunt realizate cu degetul pe trăgaci. La polul opus, 2007 își continuă răzbunarea, categoria RPG fiind mult mai săracă față de un 2006 care ne-a adus TES IV: Oblivion, Gothic 3, Neverwinter Nights 2 sau Titan Quest.

Desigur, din lista noastră nu vor lipsi unele titluri la care vă așteptați. Sunt jocuri despre care s-a vorbit deja enorm, mai ales că unele dintre ele sunt exponente ale noilor tehnologii din cadrul sistemelor de operare, al graficii și fizicii. Despre altele însă poate nu ați auzit mare lucru, dar au potențial și nu trebuie ignorate, iar, dacă se vor dovedi surprize plăcute, cu atât mai bine. Iar unele dintre jocurile care și-au făcut loc în paginile noastre sunt din categoria "am vrea noi", acele nume pe care ne-ar plăcea la nebunie să le vedem rulând pe PC. Avem ceva șanse, măcar pentru câteva dintre ele.

A, da. Și promitem că anul acesta nu vom mai spune nimic despre Duke Nukem și al său Forever. Deja este inutil. Speranța moare ultima. Poate la anul avem ceva semnificativ de scris.

ACȚIUNE

De departe cea mai bogată categorie anul acesta, cu un număr cel puțin dublu de jocuri anunțate față de celelalte genuri. Iar dintre acestea cam jumătate au șanse măcar pe hârtie să concureze pentru titlul de jocul anului. Asta presupunând, evident, că nu vor suferi amânări.

14. Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Producător: GRIN/Ubisoft Paris
Data apariției: iunie 2007

Soldații fantomatici și dotați cu tehnologie de ultimă oră sunt chemați din nou la datorie. De data aceasta, pentru înlăturarea unei amenințări de la granița SUA-Mexic. Echipa Ghost Recon nu se va sfii să dea piept cu inamicul chiar pe



teritoriul american, în El Paso, Texas, și va utiliza toate inovațiile imaginate de producători. Adică un Cross-Com în versiune 2.0, îmbunătățit, care permite vizualizare full screen prin camera coechipierilor; AI capabil să ofere indicații mult mai precise; suport aerian controlabil; o nouă clasă - medicul - care poate vindeca pe loc toți membrii echipei. Cam pe aici s-a terminat cu realismul. Și nu vom uita grafica spectaculoasă, exploziile și fumul, fizica și sistemul de particule. AGEIA PhysX va rămâne probabil o opțiune viabilă și în GRAW 2.

13. Kane&Lynch: Dead Men

Producător: IO Interactive
Data apariției: Q4 2007



Nu-i aşa că v-aţi săturat de super-soldatul şi eroii care salvează regatul, tărâmul, lumea sau universul? Dacă da, vă invităm la o porţie de GTA-style alături de Kane şi Lynch într-o poveste care va vedea mai multă acţiune decât ştirile morţii de la ora 17. Kane este un condamnat la moarte aflat în autobuzul ce-l duce pe ultimul său drum. Vehiculul este însă atacat, iar Kane se trezeşte "împerecheat" cu Lynch, colegul său de drum, un criminal psihopat, pe care doar calmantele îl ţin pe linia de plutire. Cei doi se vor deplasa prin diverse zone de pe glob, vor omorî, răpi şi tortura diverse (şi mai ales numeroase) persoane pentru a plăti nişte datorii rămase nerezolvate de pe vremea când Kane era doar un mercenar. În plus, veţi putea controla maximum 12 colegi, carne de tun sau elemente tactice, depinde ce preferaţi.

12. Rogue Warrior

Producător: Bethesda
Data apariţiei: iunie 2007
După Oblivion, băieţii veseli de la Bethesda ţin să ne demonstreze că se pricep şi la FPS-uri. Rogue Warrior este inspirat din cărţile unui fost Navy SEAL, Dick Marcinko. Războinicul nostru, infiltrat în Coreea de Nord pentru o misiune de recunoaştere, se trezeşte în inima teritoriului inamic pentru că exact atunci nord-coreeni s-au trezit că au chef să invadeze Coreea de Sud. Încercarea super-soldatului nostru de a ajunge înapoi la ai lui îl va purta printr-un mediu extrem de detaliat, susţinut de Unreal Engine 3. Deci aşteptaţi-vă la ceva cel puţin la fel de spectaculos ca Oblivion. Membrii echipei vor putea fi comandaţi în mod tactic, dar aveţi la dispoziţie şi capcane explozibile, programabile, sensibile la presiune sau cu detonator de la distanţă. Nu lăsaţi inamicul să cheme întăriri, dar aveţi grijă să nu pierdeţi vreun coechipier. Mission failed dacă se întâmplă aşa ceva. Cu promisiunea unor dialoguri suculente, coechipieri cu personalităţi bine conturate şi un AI de clasă, rămâne să vedem dacă Rogue Warrior îi va fura laurii lui Crysis.

11. Half-Life 2: Episode 2

Producător: Valve
Data apariţiei: Q2 2007
Poate că pentru unii dintre voi continuarea episodică a poveştii lui Gordon Freeman este pe primul loc. Dar stilul amânărilor Valve nu este foarte benefic pentru o astfel de abordare, la fel cum n-a prea fost nici preţul primului episod, considerat de unii prea mare pentru cele câteva ore de joc şi o intrigă lăsată într-o evidentă coadă de peşte. Altfel n-ar mai fi episodul doi în care Alyx păţeşte chestii destul de urâte, G-Man reapare la fel de misterios, iar Gordon trebuie să-şi croiască drum printr-un cuib de Antlions. Avem inevitabili inamici noi (Hunters, folosiţi acolo unde striderii nu pot ajunge), arme (Strider Buster, un fel de sticky bomb care fură energia striderilor) şi un nou tip de muniţie pentru Gravity Gun. Episode 2 va veni cu tot cu Team Fortress 2 (de o grămadă de vreme promis şi el) şi cu Portal, un joc care foloseşte o tehnologie a portalurilor asemănătoare cu cea din Prey.

10. CellFactor: Revolution

Producător: Artificial Studios
Data apariţiei: mai 2007
Fizica este mai puternică decât o armă, susţin producătorii acestui shooter orientat spre multiplayer. Probabil aţi văzut demo-ul tehnic Combat Training, în care zeci de obiecte zburau prin nivel şi puteau fi aruncate în capul inamicilor pentru a-i face, literalmente, piftie însângerată. Ei bine, şi Revolution va face acelaşi lucru. Vor exista arme clasice, cu diverse opţiuni, vehicule terestre şi aeriene, dar vedete vor fi în mod sigur abilităţile jucătorilor de a mişca şi utiliza ca arme elementele din mediu. "Physx kill" este denumirea şi probabil îi va provoca pe jucători să se pulverizeze unul pe celălalt în moduri cât mai creative.

9. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Producător: GSC
Data apariţiei: 06.03.2007
Deja ştim mai multe decât am vrea despre S.T.A.L.K.E.R., unii pesimişti fiind convinşi că va ajunge la vârsta lui Duke Nukem Forever până va vedea lansarea. Deşi S.T.A.L.K.E.R. a mai ajuns pe lista noastră şi în anii trecuţi, ba chiar pe primul loc în topul aşteptărilor, de data aceasta ne-am cam săturat şi vrem produsul final. În martie, după cum se pare. Iar povestea şi acţiunea bazate pe o lume radioactivă post-Cernobâl şi măcar un pic pe nuvela SF Picnic la marginea drumului a fraţilor Strugatki, grafica încă actuală şi promisiunea unei scalări adecvate pentru PC-urile mai slabe fac din S.T.A.L.K.E.R. o opţiune încă viabilă.

8. Medal of Honor: Airborne

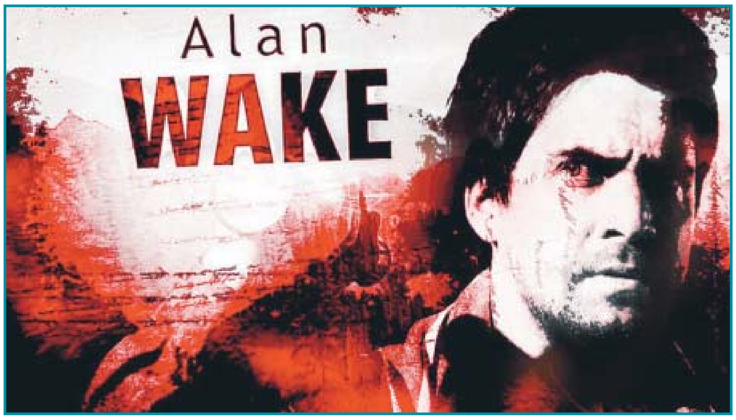
Producător: EA
Data apariţiei: martie 2007
Soldatul Boyd Travers şi cercetaşul Eddie La Pointe sunt protagoniştii din Airborne, titlul care încearcă să readucă medaliile în grădina seriei războinice. Punctul forte: posibilitatea de a controla exact punctul paraşutării eroului. În prealabil, zonele de aterizare vor fi descoperite şi semnalizate de Eddie, în misiuni stealth. Apoi, Travers şi companionii lui vor începe dansul gloanţelor, în cinci operaţiuni care vor culmina cu ocuparea Berlinului, sinonimă cu finalizarea WWII. EA ne promite misiuni dinamice, zero scriptare şi un nou sistem de AI, numit Affordance, adică tot ce poate fi folosit în avantajul tău pentru a supravieţui. Plus un sistem inedit de personalizare şi upgrade al armelor, inspirat din realitatea războiului, unde soldaţii modificau adesea armele pentru a le creşte eficienţa. Oare EA simte ameninţarea lipsei de originalitate şi s-a hotărât să aducă noutăţi în jocurile sale? Ar fi bine.

7.Brothers in Arms: Hell's Highway

Producător: Gearbox
Data apariţiei: aprilie 2007
Ce poate fi mai bun în luptă decât două echipe de suport? Trei echipe, susţine Gearbox, explicând cum sergentul Joe "Red" Hartsock, membru al diviziei 101 aeropurtate, îşi va scrie propria istorie în Hell's Highway. Cea de-a treia echipă, spre deosebire de celelalte două (de asalt şi acoperire), nu va avea un rol specific, ci îi veţi putea alege rolul în funcţie de situaţie: coechipierii cu mitraliere grele, cu bazooka sau mortiere. Iar noul sistem "bro-mo" (brotherhood moments) va pune accentul pe elementul uman, pe momente dramatico-sentimentaliste. Dacă vă mai spunem că grafica va avea suport complet DX10, sigur avem un joc de ultimă generaţie care merită încercat.

6. Alan Wake

Producător: Remedy
Data apariţiei: Q4 2007
După ce s-au jucat cu destinul lui Max Payne, cei de la Remedy au decis să se ocupe de Alan Wake, un personaj cam dus cu pluta, ar spune unii dintre noi. Omul avea o iubită în compania căreia avea coşmaruri oribile, pe care el le transformă în romane horror de succes. La un moment dat însă, femeia dispare, Alan nu mai visează nimic, ba chiar nu mai poate dormi deloc. Aşa ajunge în orăşelul Pride Falls, la o clinică unde îşi rezolvă problema somnului. Aveţi toată libertatea să vă imaginaţi mistere gen Twin Peaks, pentru că acolo întâlneşte



o altă femeie care seamănă enorm cu iubita lui, iar visele urâte puse pe hârtie devin realitate. Povestea va fi relatată în același stil "film noir" din Max Payne, iar lumina și întunericul vor juca un rol esențial, pentru că prima va fi arma cea mai eficientă împotriva inamicilor lui Alan. Cu un aspect vizual impresionant și Havok implicat în fizică, sperăm să avem și o intrigă care să concureze povestea din Clive Barker's Jericho.

Adăugați și utilizarea figurii și vocii lui Chow Yun Fat, inspectorul Tequila din film, și aveți în teorie ingredientele pentru un nou succes de casă. Poate că da, poate că nu. Depinde dacă schema de control bazată pe mișcare rapidă, combo-uri spectaculoase, salturi și fizică, plus împușcături dual handed se va potrivi la fel de bine pe PC cum am văzut că se potrivea pe Xbox 360, la demonstrația din cadrul E3 2006.



5. Enemy Territory: Quake Wars

Producător: Splash Damage
Data apariției: Q2 2007
Autorii lui Return to Castle Wolfenstein și al add-on-ului multiplayer Enemy Territory revin tot cu un teritoriu inamic, dar plasat în lumea terorizată de extratereștrii Strogg. Cu focus pe 24-32 de jucători, ET: QW promite să fie mult mai mult decât o clonă de Battlefield prin diferențierile enorme dintre cele două rase. Întâi, capturarea bazelor se va face una în funcție de alta, astfel că sigur n-o să vă treziți că inamicul vă cucerește teritoriile lăsate în urmă. Apoi, vehiculele se vor comporta diferit în funcție de teren și vor avea componente destructibile (cauciucuri, oglinzi, arme). Cât despre clase, oamenii au Field Ops, Engineer, Ranger și Medic, iar Strogg - Oppressor, Infiltrator, Tank, Constructor, Medic. Deși clasele sunt realizate în oglindă, fiecare are o abilitate separată, care poate face diferența între viață și respawn pe câmpul de luptă.

4. John Woo's Stranglehold

Producător: Midway
Data apariției: mai 2007
Rețeta ideală pentru un joc: o grămadă de sânge, numeroși răufăcători, slow motion, efecte speciale, combo-uri și un regizor celebru care oferă povestea, inspirată din filmul Hard Boiled.

3. Unreal Tournament 2007

Producător: Epic Games
Data apariței: Q2 2007
Declarat deja a nu avea aceeași anvergură ca UT 2004, jocul din 2007 este însă exponentul următoarei generații tehnologice realizate de Epic: motorul grafic Unreal 3. Din ce am văzut până acum, nivelul de detaliu are toate șansele să sperie chiar și cel mai performant dintre PC-uri, la concurență directă cu Crysis. O rasă nouă cu vehicule performante, îmbunătățiri și adăugiri în gameplay-ul de bază, plus noi moduri de joc sunt promisiunile care ne fac cu ochiul anul acesta în ceea ce privește luptele ireale.

2. Crysis

Producător: Crytech
Data apariției: Q3 2007
La fel ca FarCry, și Crysis va fi în mod clar o declarație de război cu PC-urile învechite, care nu fac față graficii DX10 și milioanelor de detalii. Iar dacă partea vizuală nu ne îngrijorează deloc, partea narativă are toate șansele să fie doar un pretext, așa cum se întâmplă de altfel în mare parte din FPS-uri. Povestea va implica niște extratereștri care vin să ne distrugă planeta (original!), iar oamenii vor lupta să îi oprească (la fel de original!), protagonistul fiind dotat cu un costum special și arme devastatoare, iar inamicii cu un AI mult mai evoluat.

1. Clive Barker's Jericho

Producător: Mercury Steam
Data apariției: Q4 2007
Poate a venit vremea pentru Clive Barker's Undying să-și cedeze supremația de cel mai plin de "feeling" joc horror realizat până acum. Cui? Unui alt joc realizat cu deplina contribuție a scriitorului de romane horror, deci un om care știe tare bine ce ne-ar putea face să dormim cu lumina aprinsă și să ne ferim de alei întunecate. Numele vine de la Jericho Team, o echipă antrenată nu doar pentru intervenții normale, ci și pentru lupta paranormală. Misiunea celor șapte paranormali este investigarea orașului dispărut Al-Khali, undeva în Orientul Mijlociu, loc unde s-a deschis o poartă spre cele mai adânci tenebre de unde se revarsă demoni. Pretenția de originalitate nu este extrem de mare, dar implicarea lui Clive Barker promite numeroase momente nerecomandate celor cu probleme cardiace.

STRATEGIE

Dacă în 2006 am avut o mare surpriză în persoana virtuală a lui Company of Heroes, anul acesta așteptăm cel puțin aceleași rezultate din partea unor nume mult mai răsunătoare.

5. Disciples III: Renaissance

Producător: Akella
Data apariției: N/A
Fostul mare rival al seriei TBS Heroes of Might&Magic se străduiește să ajungă la jocul cu numărul trei, fiind în producție tot pe tărâm rusesc, la fel cum a fost și Heroes V. Poate mai puțin norocos sau mai pretențios în procesul de producție, Disciples III are deja o bună perioadă de lucru și nu știm mare lucru despre el. Doar că vor fi doar trei rase: Empire, oamenii; the Legions of the Damned, demonii și Noble Elves, iar Mountain Clans (dwarfi) și Undead Horde vor fi prezente, dar nu jucabile. În rest, umblă vorba că jocul va rămâne fidel conceptelor sale anterioare, cu precizarea că va face trecerea la mediul 3D.



4. Settlers VI

Producător: Blue Byte
Data apariției: Q4 2007
Se pare că perioada colonizărilor încă nu s-a terminat, iar nemții de la Blue Byte țin să profite, lucrând de zor la al șaselea joc al seriei. După lansarea remake-ului aniversar The Settlers II: The Next Generation, Settlers VI se vrea a fi cel mai bun dintre cei mai buni din seria sa, cu tot felul de inovații, modificări, adăugiri și eliminări. Dar deocamdată nu ni s-a oferit nimic mai concret. Să sperăm că vom avea și versiune în engleză.

3. C&C 3: Tiberium Wars

Producător: EA LA
Data apariției: 26.03.2007
Seria Command&Conquer trezește multe amintiri nostalgice, fiind cea care a pus bazele strategiei în timp real așa cum o știm acum. Iar seria se întoarce acum cu Tiberium Wars pentru a relua conflictul dintre Nod și GDI asupra invadatorului tiberium, pe care fiecare facțiune vrea să-l folosească în scopuri proprii. Cea mai mare teamă pentru noi ar fi că echipa producătoare inițială s-a dus demult pe copcă și a pornit studioul Petroglyph (Star Wars: Empire at War). Este îngrozitoare perspectiva de a avea încă un joc superficial marca EA, dar din păcate trebuie luată în considerare. Totuși, ni se promite că s-au folosit multe din elementele clasice seriei, se vor întoarce tot felul de arme și vehicule, dar nu vor lipsi nici noutățile, plus o eventuală a treia rasă, deocamdată doar zvonită a fi cam extraterestră. Nu avem loc aici de prea multe detalii, dar sperăm să nu avem o mare, mare dezamăgire.



2. Spore
Producător: Maxis
Data apariţiei: Q4 2007
Producători alături de Will Wright al celui mai bine vândut joc de PC – seria The Sims – cei de la Maxis ne oferă acum ocazia să trecem dincolo de controlarea destinelor unor oameni virtuali. Putem acum crea... viaţă, jucăm rol de divinitate, Big Bang sau naţie extraterestră care pune la lucru un supereditor din care să iasă creaturi colonizatoare. Terestre, subacvatice, nu contează. Lanţul evolutiv vă va permite până la urmă să cuceriţi planeta, să o distrugeţi şi, cel mai important, să aveţi acces la toate creaţiile jucătorilor din toată lumea. Evident, sistemul va fi creat în aşa fel încât să nu fiţi deranjaţi, dar nici să-i deranjaţi pe alţii dacă nu aveţi chef să folosiţi ideile altora. Problemă? Repetitivitatea, ca şi în seria The Sims.

1. Supreme Commander
Producător: Gas Powered Games
Data apariţiei: 20.02.2007
Poate aţi auzit de Total Annihilation. Un RTS care nu aducea inovaţii neapărat, dar introducea roboţi uriaşi, arme laser şi de distrugere în masă, numai bune să anticipeze faptul că tehnologia ne va permite să afişăm chiar şi 10.000 de unităţi simultan. Care este legătura? Supreme Commander este continuarea spirituală a lui TA, cu scopul declarat de a realiza cu adevărat un RTS la scară globală. Cu unităţi uriaşe, cu unităţi minuscule, dar numeroase, cu explozii nucleare şi vehicule terestre şi acvatice, toate desemnate pentru trei facţiuni care să-şi dispute supremaţia. Din nou, spaţiul este prea mic pentru a vă da toate detaliile, dar ne punem mari speranţe în acest titlu.



RPG
Categoria care a dat jocul anului în topurile XtremPC nu pare a mai avea acelaşi succes anul acesta. Totuşi, s-ar putea dovedi că "puţin şi bun" este o zicală extrem de profundă şi vom avea şi de data aceasta RPG-uri situate pe locuri fruntaşe.

3. Dragon Age
Producător: Bioware
Data apariţiei: Q4 2007
N-am mai auzit nimic despre Dragon Age de mai mult de un an, dar, cum n-a fost anulat, sperăm că Bioware lucrează de zor la el. Prea multe detalii clare nu au fost date publicităţii, dar ne putem aştepta la cel puţin acelaşi nivel calitativ care a făcut succese din Neverwinter Nights şi Knights of the Old Republic. Ne putem aştepta să vedem în Dragon Age multe influenţe din cele două titluri menţionate, cu un sistem de luptă în timp real, dar cu pauză activă şi chiar o campanie multiplayer cu o poveste paralelă cu cea din single player, dar fără secvenţe cinematice care să omoare conexiunea.

2. The Witcher
Producător: CD Projekt Red
Data apariţiei: Q2 2007
The Witcher face şi el parte din categoria jocurilor care au mai ocupat poziţii în topul nostru şi în anii trecuţi. Cine ştie, poate lipsa de bani a polonezilor producători, poate aburii de vodcă pe care i-am simţit în standul lor la E3 2006 i-au împiedicat până acum să-şi lanseze RPG-ul. Şi, după ceva ani de producţie, jocul are toate şansele să cam sufere la partea vizuală, fiind realizat pe o versiune îmbunătăţită (acum vreo doi ani) a motorului Aurora din primul Neverwinter Nights. Fără prea multe pretenţii narative, The Witcher va pune accentul (cu A mare) pe luptă, pe un festival al click-urilor omorâtoare de monştri cel puţin la fel de răi şi numeroşi ca în Diablo.

1. Hellgate: London
Producător: Flagship Studios
Data apariţiei: vara 2007
Şi, dacă tot am menţionat Diablo, putem spune că Hellgate: London se numără printre jocurile cele mai aşteptate şi anticipate. Realizat de o echipă care şi-a adus o majoră contribuţie la diavolescul joc menţionat înainte, Hellgate a fost categorisit ca un Diablo 3 cu grafică de ultimă oră şi jucabil atât la persoana întâi, cât şi la persoana a treia. Sute de obiecte, magii, arme şi armuri vor duce la mii de combinaţii, care să asigure rejucabilitate enormă, plus că povestea invaziei demonice în Londra promite câteva surprize şi întorsături de intrigă. Personal, abia aştept o versiune beta, ceva jucabil aşa cum am avut ocazia la E3 2006, moment care ne-a lăsat să visăm.
Ne vom opri un pic la jumătatea genurilor majore pentru a introduce o categorie şi nişte jocuri care au apărut sau vor apărea pe alte platforme, nu au fost anunţate pentru PC, dar nouă ne-ar plăcea să le jucăm fără a fi nevoiţi să investim în console.

5. Call of Duty 4
Producător: Infinity Ward
Data apariţiei: N/A
După ce am oftat privind Call of Duty 3 doar pe console, acum putem chiar să plângem dacă vreun comunicat oficial va anunţa CoD 4 pe orice platformă diferită de PC. Deocamdată, CoD 4 în sine este mai mult un zvon şi se pare că a intrat în ograda producătorilor iniţiali ai seriei, Infinity Ward. În plus, aceeaşi zvonistică susţine că tematica se va ocupa de luptele moderne, abandonând uzatul război doi mondial. Vrem şi noi!

4. Halo 2
Producător: Bungie
Data apariţiei: Q2 2007
Halo 2 pe PC este o certitudine, nu doar un vis, depinde doar când va fi gata portarea de pe Xbox 360 pe Windows Vista, eventual cu toate optimizările necesare pentru o rulare măcar decentă. Iar cei care au fost mai norocoşi decât noi şi au testat multiplayerul spun că deocamdată



acţiunea se cam îneacă şi nu este la fel de rapidă ca nebunia de pe consolă. Vom vedea când putem gheara pe el. Deocamdată, citiţi cu Dorian despre Vista!

3. FlatOut: Total Carnage
Producător: Bugbear
Data apariţiei: Q4 2007
Anunţul pentru următorul titlu FlatOut s-a pierdut undeva prin ştirea care spunea că s-au vândut peste 500.000 de exemplare de FlatOut 2. Nici alte detalii nu ne-au fost oferite, în afară de platforma de dezvoltare: Xbox 360. Dacă rămânem şi fără

singurul joc care aducea măcar pe jumătate cu nebunia din seria Burnout, putem să ne punem cenuşă în cap şi să jucăm NFS. Bârrrrrr!

2. Gears of War
Producător: Epic Games
Data apariţiei: N/A
Un zvon deocamdată la fel de improbabil ca o aterizare românească pe Lună în următori 300 de ani. Totuşi, numărul de decembrie din PC Gamer prezenta o imagine cu Gears of War printre jocuri de PC, aşa că... Dacă noi ne-am prins că portarea unuia dintre cele mai mari succese de Xbox 360 pe PC ar fi o mişcare excelentă, poate că Microsoft ne va asculta ruga.

1. Grand Theft Auto 4
Producător: Rockstar Games
Data apariţiei: Q4 2007
Despre GTA 4 se ştiu deja destule lucruri, cum ar fi că este plasat în Anglia, în ficţionalul Churchill City (de fapt o copie a Londrei), iar protagonist este Chaz Talbot, un şofer de taxi de culoare care reuşeşte, dacă toate merg bine, să ajungă prim-ministru (!). Ce nu ştim încă este dacă GTA 4 va fi portat şi pe PC, dar, dacă luăm în considerare faptul că jocurile anterioare ale seriei au ajuns şi pe la noi, am putea avea şanse ridicate să-l jucăm undeva la anul.

ACTION/ADVENTURE
Revenind cu picioarele pe pământ, categoria action/adventure nu este nici ea foarte bogată, dar promite enorm de mult, un atu evident fiind prezenţa impozantă a Larei Croft.

4. Tortuga: Two Treasures
Producător: Ascaron
Data apariţiei: 05.03.2007
Jocurile cu piraţi, comori şi "X marchează locul" sunt tare la modă, dar până acum doar Sid Meier's Pirates! a fost, cel puţin din punct de vedere tehnic, corect realizat. Two Treasures suferă şi el la partea de lupte pe uscat (cel puţin demo-ul aşa s-a prezentat), iar bătăliile pe apă sunt prea simpliste pentru moment. N-am avut parte nici de abordaje, dar se pare că ele nu vor lipsi. Oricum, ideea de a găsi comori demult pierdute şi de a trimite piraţii să se odihnească alături de rechini este extrem de atrăgătoare.

3. TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
Producător: Crystal Dynamics
Data apariţiei: Q4 2007
Anunţat iniţial ca un simplu remake pentru a sărbători 10 ani de la naşterea Larei Croft, Anniversary s-a transformat în ceva în mai mult, păstrând doar la suprafaţă elementele din clasicul de acum un deceniu. Aventura va începe în Peru, ca în primul joc, dar se pare că va continua şi prin zone noi şi se va pune accentul mai mult pe luptele cu animale (am văzut şi dinozauri, nu doar lupi şi urşi) decât pe cele cu oamenii. Nu vor lipsi puzzle-urile, dar aduse la zi şi modificate pe noul motor folosit în Tomb Raider Legend. Şi Lara va beneficia de acelaşi lifting vizual, dar asta nu prea are cum să ne deranjeze.

2. ASSASSIN'S CREED
Producător: Ubisoft Montreal
Data apariţiei: Q4 2007
Pe lângă exploatarea licenţelor de succes, Ubisoft se numără printre puţinele companii mari care mai au curajul să lanseze o franciză nouă. Iar Assassin's Creed are, măcar teoretic, toate ingredientele unui succes, combinând Prince of Persia şi Splinter Cell într-o poveste plasată în Ierusalim, în epoca medievală a cruciadelor. Din PoP, protagonistul Altair a preluat acrobaţiile şi mişcările feline, cu precizarea că mediul de joc va permite escaladarea oricărui acoperiş sau margine mai mare de 2 cm. Din Splinter Cell (sau Hitman) a fost preluată ideea strecurării nevăzut şi neauzit, dar nu neapărat prin colţuri întunecate, ci prin amestecarea în mulţimea care populează oraşul. Vor fi şi lupte clasice, dar ni se promite realism, astfel că Altair va trebui să se bazeze mai mult pe tehnica "hit and run" decât pe forţă brută.





1. BIOSHOCK
Producător: Irrational Games
Data apariţiei: Q2 2007
Bioshock este despre alegeri. Despre explorare, rezolvare de puzzle-uri şi despre supravieţuire. Şi mai ales va încerca să ne sperie de moarte. Iar cu fetiţe bizare numite Little Sister, cu humanoizi care le apără numiţi Big Daddy şi un oraş subacvatic populat cu tot felul de creaturi cu intenţii necurate, Bioshock are multe şanse să se ridice la înălţimea seriei System Shock, al cărei succesor spiritual se vrea a fi. Acţiunea se petrece în oraşul submarin Rapture, creat de oameni ca refugiul suprem, dar acum abandonat şi populat doar de creaturi care trebuie eliminate cu ajutorul armelor, al diferitelor tipuri de muniţii şi mai ales prin viclenie, pentru că jocul ne va permite căi multiple de rezolvare a unei probleme.

AVENTURĂ
În 2006, aproape nicio lună n-a trecut fără să analizăm un adventure, dar în topul enigmelor cu pretenţii de anul acesta au intrat doar patru titluri. Sigur vor fi mai multe şi nu le vom ignora, măcar de dragul vremurilor apuse.

4. Penumbra: Overture
Producător: Frictional Games
Data apariţiei: martie 2007
Groaza trebuie să vină din gameplay, nu din elemente scriptate. O regulă după care se ghidează producătorii Penumbra (DOOM 3, careva?), intenţionând să realizeze un adventure bazat atât pe rezolvarea de puzzle-uri, dar şi pe mult stealth şi interacţiune fizică cu obiectele din mediu pentru a scăpa de inamici. Inspiraţia vine parţial din jocuri ca Resident Evil sau Silent Hill, dar ideea nu este să omori zombie cu o ţeavă, ci să te fereşti şi să foloseşti în mod inteligent cotloanele camerelor, dulapurile şi chiar să te ascunzi sub pat. Atenţie însă, nu folosiţi prea des aceeaşi ascunzătoare, pentru că AI-ul se va prinde până la urmă de mişcare şi vă va înhăţa. Overture este doar primul joc din ceea ce producătorii văd ca o poveste în trei episoade.

3. REPROBATES
Producător: Future Games
Data apariţiei: Q4 2007
Black Mirror şi NiBiRu sunt alte două aventuri realizate de Future Games, astfel că cehii au căpătat ceva experienţă şi le-au venit noi idei. Reprobates începe cât se poate de banal, cu protagonistul Adam urcându-se în maşină pentru o nouă zi de muncă. Doar că are un accident şi se trezeşte (a murit, n-a murit?) pe o insulă alături de oameni din epoci diferite. Sunetul unui clopot îi cheamă irezistibil să doarmă. Unii dispar noaptea şi nu mai revin niciodată. Texte misterioase apar şi dispar, iar Adam explorează, încercând să afle ce i s-a întâmplat înainte să dispară în neant. Povestea pare de ajuns de interesantă şi va fi combinată cu grafică detaliată, efecte atmosferice şi expresii faciale ale personajelor.

2. SAM&MAX EPISODES
Producător: TellTale Games
Data apariţiei: lunar
Abandonaţi într-un dulap de LucasArts, Sam şi Max au fost preluaţi de TellTale şi puşi la muncă de detectiv sub forma unei aventuri împărţite în şase episoade. Până

acum, producătorii s-au ţinut de cuvânt şi am avut episoadele la timp, ba chiar au anunţat şi numele lor: Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball (25 ianuarie); Episode 4: Abe Lincoln Must Die! (8 februarie); Episode 5: Reality 2.0 (TBA). Episodul 6 este finalul sezonului, dar nu şi al aventurilor umoristice ale câinelui Sam şi ale iepurelui Max.



1. THESEIS

Producător: Track 7
Data apariţiei: martie 2007
Probabil sătui să-şi vadă mitologia întoarsă pe toate feţele şi trunchiată, grecii de la Track 7 au decis să realizeze un adventure care să facă uz de bogatele legende ale Olimpului într-un mod cât mai adecvat, dar combinându-le cu background-ul modern al protagoniştilor jurnalişti, Andronicos şi Pheve. Cei doi vor pleca de la misiunea iniţială de recuperare a unui artefact din catacombele de sub Atena şi vor ajunge să descopere o conspiraţie veche de două milenii, întâlnindu-se pe parcurs nu doar cu alţi exploratori, ci şi cu zeităţi mitologice. Ba chiar vor coborî în Infernul lui Hades. Iar din demo-ul pre-alpha pe care l-am testat la E3 2006, Theseis are mari şanse să fie nu doar un adventure cu poveste antrenantă, dar şi cu un aspect vizual impresionant.

MMORPG

Un gen extrem de popular, în continuă creştere, dar nu se văd nicăieri la orizont şanse să detroneze cineva World of Warcraft în viitorul apropiat. Şi, dacă vă întrebaţi în acest context de ce Burning Crusade nu este în listă, motivul este foarte simplu: add-on-ul WoW a apărut deja. Nu-l mai putem încadra la apariţii viitoare, dar ne vom strădui să-i facem o prezentare cât mai detaliată.

5. HUXLEY

Producător: Webzen
Data apariţiei: Q3 2007
Huxley este poate MMO-ul cu cele mai îndrăzneţe idei din lista noastră, deşi marea lor problemă este implementarea efectivă. Dezvoltat şi pentru Xbox 360, Huxley va avea în versiunea de consolă o campanie single player, dar nu şi pe PC. Ideea uriaşă este ca, în partea de multiplayer, jucătorii de Xbox şi de PC să se întâlnească fără a fi restricţionaţi de platforma pe care operează. Cum? Prezentarea pe care am testat-o la E3 2006 nu ne spunea. Însă ne arăta destul de clar că, până la împăcarea între consolă şi PC, Webzen mai avea semnificativ de lucru la balansul claselor din joc şi la puterea de foc a armelor.

4. WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Producător: Mythic
Data apariţiei: Q2 2007
Age of Reckoning se inspiră din partea fantasy a universului Warhammer, cu clase de Greenskins (orci, goblini) şi Dwarves, în mod evident cu abilităţi şi puteri variate. Ca orice joc online, accentul este pus pe quest-uri în grup, în care jucătorii trebuie să colaboreze pentru a rezolva misiunea, primind apoi recompense materiale, dar şi influenţă asupra personajului căruia i-au rezolvat doleanţa. Unul din atuurile jocului ar trebui să fie şi noul jurnal (Tome of Knowledge), organizat în aşa fel încât să ofere dintr-un click informaţii despre quest-uri, zona lor de desfăşurare, progresul făcut, recompensele, dialogurile. Tot jurnalul va conţine o enciclopedie a monştrilor şi va activa automat un quest dacă intraţi în zona corespunzătoare.

3. TABULA RASA

Producător: NCsoft
Data apariţiei: Q2 2007
Anunţat în 2004 de creatorul universului Ultima, Richard Garriott, Tabula Rasa a trecut prin atâtea modificări că probabil a ameţit rău de tot, momentan fiind un MMO cu tematică SF. Background-ul futuristic



permite utilizarea de arme nebuneşti, iar jocul optează pentru un sistem de clase în orientarea personajelor. Şmecheria este că la nivelul 25 va exista opţiunea alegerii unei clase secundare, lărgind mult abilităţile jucătorului. Interfaţa este mai degrabă asemănătoare cu a unui FPS obişnuit, iar luptele vor fi orientate spre puncte de control, atât PvE, cât şi PvP în clanuri.

2. AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Producător: Funcom
Data apariţiei: Q2 2007
Nu, nu puteţi fi Conan. Barbarul măcelar este însă rege şi poate fi vizitat şi adorat, dacă vă convine. În schimb, personajele vor începe toate la fel, ca sclavi, fără niciun ban şi fără o clasă anume. Primele 20 de niveluri se vor desfăşura single player, pentru a-i oferi jucătorului ocazia să se familiarizeze cu mediul şi cu sistemul de luptă. Apoi se va deschide în multiplayer întregul univers din Hyboria, iar la nivelul 40 noi opţiuni vor adânci specializarea personajelor. Sistemul de luptă va fi cât se poate de sângeros, cu posibilitatea de a distruge individual părţi ale corpului; iar pentru jocul cooperativ veţi putea realiza formaţii tactice alături de prieteni, pe jos sau călare, cu opţiunea de a asedia castele inamice.

1. TEST DRIVE UNLIMITED

Producător: Eden Studios
Data apariţiei: 13.02.2007
M.O.O.R. (Massively Open Online Racing) este o nouă categorie de jocuri care ameninţă să se instaleze comod pe PC-urile noastre. Ambiţia celor de la Eden Studios este să creeze un joc cu maşini (şi motociclete) în care oricine poate fi provocat la o cursă infernală. Fiecare jucător va primi la început 200.000$, de ajuns pentru o casă modestă şi un "prăpădit" de Ford sau Audi. Apoi, cele peste 1000 de mile ale insulei hawaiiene Oahu vor fi treptat la dispoziţia pasionaţilor; la fel şi showroom-uri şi magazine pentru upgrade-uri de toate tipurile, accesorii, case luxoase şi fete (sau băieţi, în cazul jucătoarelor) care să vă ţină companie. Există şi posibilitatea de a crea cluburi, iar, dacă schema de control va fi corectă, TDU poate fi următoarea revoluţie online.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro



BURN

Să ardem în focurile deathmatch-ului!

Acţiune

“Burn constituie o reîntoarcere la originile FPS-ului multiplayer.”

Această rubrică găzduieşte de obicei jocuri foarte aşteptate, fie continuări ale unor serii de succes, fie titluri noi, provenite de la companii cu renume, în care publisherii au investit sume enorme pentru a le impune pe piaţă. A venit timpul însă să ne îndreptăm privirea şi spre micii producători, care nu au spatele asigurat de un gigant precum Electronic Arts, Ubisoft, Vivendi sau THQ, dar care promit extrem de mult prin proiectele lor.

Destan Entertainment este o companie poloneză înfiinţată în 2002, ce s-a concentrat pe dezvoltarea unor tehnologii care au stat la baza câtorva titluri de buget publicate în diferite colţuri ale lumii. Cu toate acestea, abia 2007 este anul în care polonezii s-au hotărât să-şi lanseze primul proiect cu adevărat important: FPS-ul axat pe multiplayer Burn.

Ceea ce deosebeşte însă Burn de restul jocurilor contemporane de acest gen este abordarea propusă pentru gameplay-ul propriu-zis, o reîntoarcere la originile shooter-ului multiplayer, aşa cum îl ştiam de pe vremea lui Unreal Tournament 1 sau Quake III Arena. Acţiunea se desfăşoară extrem de rapid şi haotic, armele sunt modelate după standardele impuse de clasicii genului FPS de acum mai bine de un deceniu, totul fiind însă adus la standardele vizuale de astăzi.

Povestea pare la rândul ei desprinsă dintr-o creaţie a anilor '90 şi se învârte în jurul lui Dark, un personaj misterios al anului 2055, care îşi oferea serviciile criminale oricărei organizaţii care îi putea satisface pretenţiile financiare. La un moment dat, Dark cade în dizgraţia angajatorilor, aceştia considerându-l mult prea periculos pentru a fi lasat în viaţă. Sunt recrutaţi o serie de voluntari de pe întreg mapamondul, care nu vor să-şi împartă însa gloria şi recompensa financiară ce îi va reveni celui care îl va doborî pe Dark. Astfel ia naştere Liga, o confruntare finală între aceste personaje, învingătorul fiind cel care va avea privilegiul de a-l provoca pe Dark.

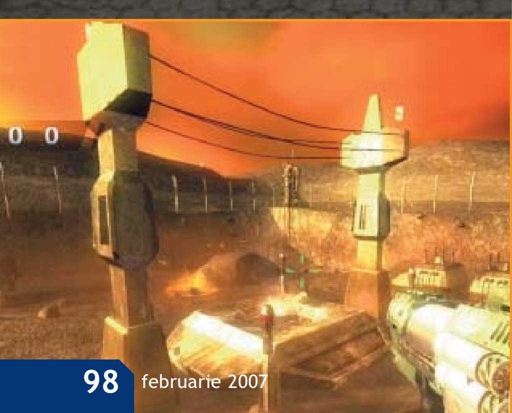
În single player, jucătorul va prelua controlul unuia dintre aceste personaje, luptând în 13 hărţi pentru a accede în lupta finală impotriva lui Dark. Multiplayerul pune la dispoziţie două moduri de joc separate: clasicul deathmatch şi originalul Burn. Detaliile despre acesta din urmă nu sunt încă foarte clare, cert fiind însă că învingătorul va fi cel care va rămâne ultimul în viaţă pe hartă. Nu vor lipsi nici modifierele popularizate de Unreal Tournament: Low Gravity, Weapon Power Up, Timed Competition sau Sudden Death.

Toată această nebunie este motorizată de Destan Engine v2.0, tehnologie proprietară ce va permite realizarea unor decoruri credibile, efectele precum HDR, iluminarea dinamică sau fizica în timp real fiind şi aici la ordinea zilei. Destan Entertainment caută în acest moment un publisher pentru Burn, versiunea beta fiind complet funcţională. Şi, după trailerele extrase din această variantă, tare dor mi s-a făcut de un deathmatch pur-sânge...

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

- PRODUCĂTOR: DESTAN ENTERTAINMENT
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.BURNTHEGAME.COM

DATA APARIŢIEI: 2007







TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

După zece ani Lara e din nou tânără.

Acţiune

"Anniversary va folosi motorul grafic din Legend, precum şi mişcările caracteristice Larei contemporane."

În 1996, studioul britanic Core Design termina primul joc din seria Tomb Raider, publicat de Eidos pentru consolele şi PC-urile acelor vremuri. Nebunia creată de prima aventură a Larei Croft nu poate fi descrisă în cuvinte, eroina seriei ocupând copertele tuturor genurilor de reviste de atunci, fie ele de gaming sau lifestyle. Au urmat numeroase continuări, însă, pe măsură ce anii au trecut, calitatea jocurile Tomb Raider a scăzut drastic. Core Design a pierdut astfel drepturile asupra propriei creaţii, privilegiul de a o aduce pe Lara la viaţă din nou fiind acordat de Eidos celor de la Crystal Dynamics, părinţii vampirilor Raziel şi Kain din aclamata serie Legacy of Kain. Ce a urmat - Tomb Raider: Legend - poate fi numit un adevărat succes, Lara ajungând din nou în atenţia jucătorilor de pretudindeni.

Şi, pentru că domnişoara Croft a împlinit în 2006 "respectabila" vârstă de 10 anişori, părinţii adoptivi de la Eidos şi Crystal Dynamics s-au gândit să-i facă un frumos cadou: o ediţie aniversară a jocului ce a isterizat masele acum un deceniu. Gândit iniţial ca un remake modern al primului joc din serie, Tomb Raider: Anniversary are toate şansele să ajungă mult mai mult.

Cei de la Crystal Dynamics au proiectat jocul pornind de la scheletul primului titlu, însă au făcut numeroase modificări, care să nu dea senzaţia jucătorului că ar juca "ceva învechit". S-a renunţat la aspectul modern al eroinei principale, aceasta revenind la setul de haine ce au făcut-o faimoasă (nu putea lipsi bluziţa bleu) şi la coafura simplă de acum zece ani (producătorii iniţiali, Core Design, nu au putut include coada de cal a Larei pentru că sistemele de atunci pur şi simplu erau depăşite de toate calculele necesare animaţiei acesteia).

Nu vor lipsi nici nivelurile din primul titlu al seriei, refăcute şi adaptate pentru a fi în ton cu cele două mari îmbunătăţiri pe care Tomb Raider: Anniversary le va primi. În povestea iniţială, Lara era angajată să găsească un anumit artefact, restul firului epic fiind oarecum confuz. Crystal Dynamics au promis că vor pune mai mult accent pe explicarea minuţioasă a storyline-ului, ca să ştim cu toţii de ce o punem pe Lara să înfrunte tot felul de lupi, urşi sau dinozauri. Nu în ultimul rând, Anniversary va folosi motorul grafic din Legend, împreună cu toată schema de mişcări caracteristice Larei contemporane. Să sperăm că vor îmbunătăţi performanţa în modul de afişare "next gen", foarte modestă în Legend, chiar şi pe plăci video puternice. Se doreşte astfel continuarea unei tradiţii care a impus în 1996 Tomb Raider ca fiind unul dintre cele mai avansate tehnic jocuri ale vremii.

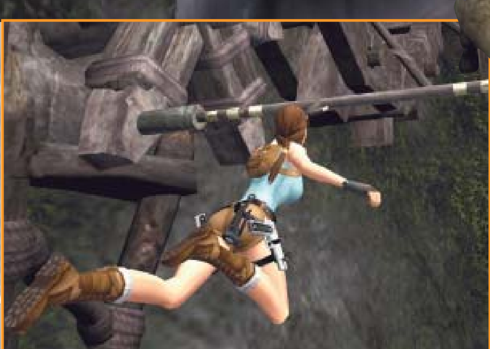
Aşadar, domnişoara Croft ar trebui să ne facă o plăcută vizită de mărţişor, şi, dacă aruncaţi o privire pe imaginile din viitorul Anniversary, veţi observa că se ţine încă foarte bine pentru vârsta ei...

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

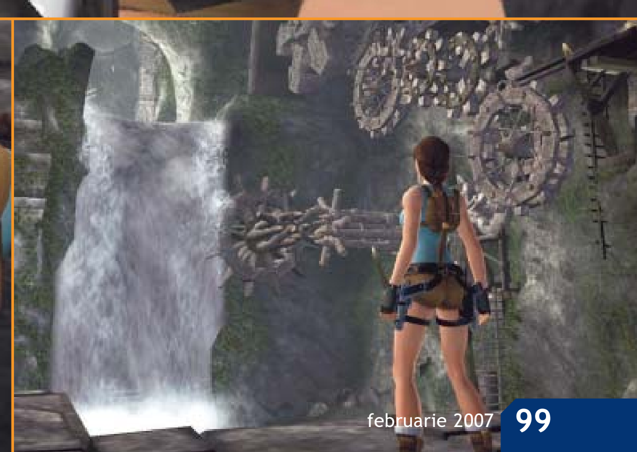


PRODUCĂTOR:	CRYSTAL DYNAMICS
PUBLISHER:	EIDOS INTERACTIVE
WEB:	WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY

DATA APARIŢIEI: primăvara 2007









Zboară..., puiule (?!?!), zboară!





PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: NADEO • PUBLISHER: FOCUS HOME INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.TM-UNITED.COM

TRACKMANIA UNITED

Maşinuţe de toate felurile unite într-un singur titlu

SERIA TRACKMANIA ESTE "EXCEPŢIA care confirmă regula" într-o lume a jocurilor cu maşini unde producătorii fie pun accentul pe o simulare cât mai realistă (GTR2, Gran Turismo), fie oferă un spectacol arcade magnific din care niciun bolid nu mai iese întreg (FlatOut, Burnout). În TrackMania nicio maşină nu se strică, iar tastele de direcţii sunt absolut suficiente pentru a termina aproape orice probă.

Iar această reţetă a prins la public, TrackMania United fiind cel de-al patrulea joc al seriei. Cei care se aşteptau la o revoluţie în universul TrackMania vor fi oarecum dezamăgiţi. United nu face altceva decât să unească sub un singur acoperiş toate celelalte trei jocuri anterioare: TrackMania, TrackMania Sunrise şi TrackMania Nations. Toate maşinuţele, precum şi toate tipurile de decor specifice acelor titluri se vor regăsi şi în United, cu unele adiţii şi îmbunătăţiri.

Astfel, a fost adăugat template-ul de dirt track, jucabil la bordul bolizilor din TrackMania Nations, accentul fiind pus mai mult pe controlarea maşinii decât pe obţinerea unor viteze nebuneşti.

În rest, campania single player oferă trei moduri de joc separate: clasicul race, ingeniosul platform, dar şi neaşteptatul puzzle. Race este ceea ce mulţi dintre noi cunosc sub numele de "time attack", o cursă contra cronometru, unde doborârea unor timpi predefiniţi va duce la câştigarea unor medalii care permit avansarea la niveluri de dificultate ridicate. Este uimitor cum acest gen de joc, de obicei trecut cu vederea în restul titlurilor de racing, reuşeşte să fie atât de atrăgător în TrackMania. Platform îşi face din nou apariţia, după ce în TrackMania Sunrise m-a facut să pierd ore în şir "rezolvând" traseele puse la dispoziţie de producători. Conceptul este unul simplu: se dau o serie de checkpoint-uri, despărţite de tot felul de elemente de decor (fie gropi imense, porţiuni de ocean etc.), iar maşina jucătorului trebuie să le parcurgă folosind cât mai puţine reset-uri. Astfel, toate săriturile sau manevrele trebuie mai întâi gândite, alese unghiuri şi viteze optime şi abia apoi executate. Traseele excelente garantează ore de distracţie. În puzzle mode, Nadeo a vrut să pună mai mult accent pe editorul de trasee inclus. Astfel, regulile sunt identice cu cele din modul Race, doar că circuitul efectiv trebuie construit mai întâi de jucător, dintr-un număr stabilit de "piese". Pe lângă reflexe, TrackMania United dezvoltă astfel şi capacităţile intelectuale, lucru aproape inexistent în alte titluri de curse cu maşini.



Marea îmbunătăţire în United este însă componenta online. Dezvoltată încă de pe vremea lui Nations, aceasta este acum numită ManiaLink şi oferă o groază de opţiuni. Se poate face schimb de trasee (create de utilizatori cu editorul inclus), de skinuri pentru maşini, se pot publica recorduri online, categorizate în funcţie de ţara de provenienţă a jucătorilor (România nu este inclusă în lista ţărilor din TrackMania United, deşi exista în Nations) şi multe altele. Pentru achiziţionarea de noi trasee sau skinuri se va folosi moneda oficială a jocului: coppers. Aceştia pot fi câştigaţi realizând timpi cât mai buni în cursele deja oferite. Nu în ultimul rând, TrackMania oferă o interfaţă foarte bine lucrată, care face din orice confruntare multiplayer o experienţă deosebită.

Din păcate, există două capitole de care mă pot plânge. Grafica, deşi reuşită în general, scârţâie când vine vorba de decorurile importate din primul joc al seriei, cum ar fi desert sau rally. Al doilea mare of este sistemul de protecţie StarForce detestat de mulţi, cu care personal nu am avut însă probleme.

Dacă aceste două impedimente nu vă deranjează, TrackMania United este poate cea mai atrăgătoare experienţă online cu maşini, cel puţin până la Test Drive Unlimited.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Dacă StarForce nu vă deranjează, îi mai puteţi adăuga lejer cel puţin o jumătate de punct.

8.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 256MB RAM, 16MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM)

La pândă, înarmat până-n dinţi...







PREŢ: 39.00€ • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: MONOSIT/UBISOFT • WEB: WWW.RAINBOWSIXGAME.COM

RAINBOW SIX: VEGAS

Oraşul păcatului, sub asediu terorist

INDUSTRIA JOCURILOR VIDEO NU ESTE UNA tocmai obişnuită, modelele se schimbă de la an la an şi poţi avea surpriza ca o anumită abordare care acum câţiva ani era la modă pur şi simplu să nu mai prindă la public în zilele noastre. Seria Rainbow Six a fost, la începuturi, alături de surata de la NovaLogic - Delta Force, o adevărată deschizătoare de drumuri, contribuind din plin la apariţia genului first person shooter realist. Aşa cum am amintit însă, tendinţele se schimbă, ascensiunea consolelor este evidentă, iar Ubisoft încearcă să urmeze acest curent şi în cazul jocurilor inspirate din romanele lui Tom Clancy. Din păcate, precedentul joc al seriei, Rainbow Six: Lockdown, a fost departe de ceea ce şi-ar fi dorit fanii, fiind rapid dat uitării. Astfel, Rainbow Six: Vegas vine să corecteze ceea ce Lockdown a stricat şi, în acelaşi timp, încearcă să urmeze toate regulile din manualul jocurilor next-gen.

Rainbow Six: Vegas nu este un joc pentru cei care se aşteptau la o abordare foarte realistă, cu planificări laborioase (în stilul primelor jocuri din serie) sau infiltrări silenţioase (care să genereze cât mai puţine victime), în genul ultimelor jocuri SWAT. Ubisoft s-a folosit de elemente din titlurile vechi, dar şi de influenţe serioase din alte jocuri ale companiei (Splinter Cell), pentru a crea primul shooter cu adevărat de nouă generaţie pe care l-a văzut PC-ul.

Sintagma "nouă generaţie" se aplică şi echipei de trupeţi Rainbow care populează cărţile lui Tom Clancy şi jocurile Ubisoft. Domingo "Ding" Chavez, personajul principal al seriei, şi-a luat un concediu prelungit, în locul lui făcându-şi apariţia Logan, un american cu accent sudist pentru care misiunile din Vegas sunt primele în noua postură de lider al echipei Rainbow. Din păcate, numele celorlalte personaje sunt mult mai puţin importante, aceştia încadrându-se fie în categoria "colegi de echipă", fie în grupul pestriţ al teroriştilor. Jocul nu face eforturi deosebite de a se remarca prin storyline, şi, deşi există câteva întorsături în poveste, nu acestea reprezintă elementul distinctiv din Vegas; scenariul este demn de un "blockbuster" cu Steven Seagal în rolul principal. Nici sfârşitul nu ajută prea mult, jucătorii din ziua de azi având un dinte împotriva abordării "coadă de peşte".

Astfel, Rainbow Six Vegas trece peste partea planificărilor de misiuni, Logan şi echipa sa fiind aruncaţi de fiecare dată direct în mijlocul acţiunii, fie că aceasta are loc în decorurile familiare din Mexic, în zgârie-norii şi cazinourile din Las Vegas sau în măruntaiele unui baraj imens. De aici încolo, imaginaţi-vă o combinaţie ingenioasă de Call of Duty cu Republic Commando, Splinter Cell şi Gears of War şi aveţi în faţă exact portretul-robot al Rainbow Six: Vegas.

Principalul element de gameplay al jocului este "cover system"-ul, sistemul de ascundere în spatele oricărui obiect din nivel care se pretează la aşa ceva. Acesta se realizează avansând spre obiectul respectiv (zid, tomberon, maşină etc.) şi ţinând butonul drept al mouse-ului apăsat. În acest moment, camera se va schimba în una la persoana a treia, existând mai multe metode de a continua acţiunea: Logan poate arunca o privire pe lângă sau peste obiectul după care se ascunde (caz în care poate ochi o eventuală ţintă) sau poate pur şi simplu trage la derută, fără să se expună.

O altă modificare majoră este sistemul de sănătate, împrumutat direct din ultimele titluri Call of Duty, ecranul fiind supus unui asalt de blur atunci când Logan încasează damage. Strâns legată de acesta este prezenţa coechipierilor, doar doi la număr, care vor fi răniţi sau doborâţi în acelaşi stil. La fel ca în Republic Commando, camarazii căzuţi la datorie pot fi readuşi la viaţă printr-o simplă injecţie magică. Spre deosebire de FPS-ul celor de la LucasArts însă, aceştia nu sunt în stare să-ţi întoarcă favoarea, orice moarte a personajului principal fiind echivalentă cu încărcarea ultimului checkpoint. Din păcate, acesta este unul dintre punctele slabe ale jocului, sistemul împrumutat de pe consolă nefiind tocmai potrivit, mai ales că salvările sunt de foarte multe ori prea rare.

Tot legate de portarea de pe consolă sunt sistemul de ordine care pot fi date camarazilor,

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 3.0GHz, 1GB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-14 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: VEGAS COOPERATIV

Nu foarte multe jocuri reușesc să te mai facă să le rejoci dupa ce le-ai terminat o dată în single player. La fel ca și Serious Sam însă, Rainbow Six: Vegas capătă o nouă dimensiune în multiplayer, unde, dintre toate modurile puse la dispoziție, se remarcă imediat campania single player jucată cooperativ cu încă trei prieteni. Deși online comunicarea este anevoioasă, într-o rețea locală unde calculatoarele sunt apropiate unul de celălalt această problemă dispare și rămân doar ruinele unor cazinouri prin care patru jucători umani au împărțit dreptatea după legea lor.





Oare o fi original?




Stai, bah, să te trag în poză!

precum și anumite elemente legate de interfață. Limitați fiind de butoanele puține de pe un controller, Ubisoft a ales ca toate ordinele pe care le dați coechipierilor să se realizeze într-o manieră simplistă, prin doar câteva taste. Ordinele obișnuite se realizează exact în același fel ca în Republic Commando, existând însă anumite situații în care poți comanda echipei cum să acționeze într-o situație-cheie. Spre exemplu, intrarea într-o cameră plină de teroriști poate varia în funcție de necesități, elementele precum grenadele sau explozibilul aplicat pe ușă fiind folosite doar la comanda lui Logan. De asemenea, direct din Splinter Cell apar trei elemente ajutătoare, care vor face viața echipei Rainbow mult mai ușoară: thermal vision, night vision și snake cam. Toate functionează exact ca în cealaltă serie Ubisoft, cu mențiunea că snake cam-ul poate fi folosit și pentru a stabili ordinea în care teroriștii trebuie eliminați.

Inamicii dau dovadă de o inteligență artificială decentă, adaptându-se locurilor în care se desfășoară luptele și folosind foarte bine posibilitățile de a se ascunde. Din păcate, și în Rainbow Six Vegas întâlnim clasicul caz în care folosirea unui glonț de sniper rifle pe țeasta unui terorist îl lasă indiferent pe colegul său, aflat la numai câțiva pași depărtare. Și, pentru că veni vorba de sniper rifle, producătorii Rainbow Six și-au făcut bine treaba la capitolul armament. Jocul oferă zeci de modele de arme de foc, acestea putând fi ridicate de la cadavrele teroriștilor sau din diferite containere presărate pe parcursul misiunilor. Fiecare își va găsi o unealtă a morții preferată, în cazul meu aceasta fiind un AK47 cu lunetă.



Nu putem încheia prezentarea fără să amintim de încă un element care ridică Rainbow Six: Vegas mult peste concurență: aspectul grafic. Motorizat de ultimul răcnet în materie de tehnologii 3D, motorul grafic Unreal 3.0, Vegas este o adevărată binecuvântare pentru ochiul mereu în căutare de eye candy. Pe lângă realizarea exemplară a decorurilor din joc, fizica bazată pe AGEIA PhysX ajută mult la crearea sentimentului de veridicitate. Marea majoritate a obiectelor din niveluri poate fi distrusă, aducând lumea virtuală din Las Vegas și mai aproape de realitate. Însă tot dezmățul grafic are și un preț: plăcile video incompatibile cu Shader Model 3.0 nu vor putea rula jocul. În rest, optimizarea este decentă, Vegas rulând fluid pe sistemul minim indicat de producători.

Nu exagerez prin nimic când spun că Rainbow Six: Vegas este în acest moment poate singurul titlu cu adevărat de nouă generație de pe piață. Combină accesibilitatea cu o relativă complexitate a acțiunilor din joc și folosește o grafică de zile mari, devenind astfel etalon pentru viitoarele titluri de PC.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO

- diminuarea realismului și a complexității în favoarea jucabilității
- multiplayerul în cooperativ
- grafică impresionantă, grație motorului Unreal 3.0

CONTRA

- există în continuare faze prescriptate
- necesită placă grafică compatibilă pixel shader 3.0
- unele blocări ale jocului, mai ales în multiplayer

JOCURI ALTERNATIVE

Rainbow Six: Vegas

SWAT 4

Rainbow Six: Lockdown

VERDICT

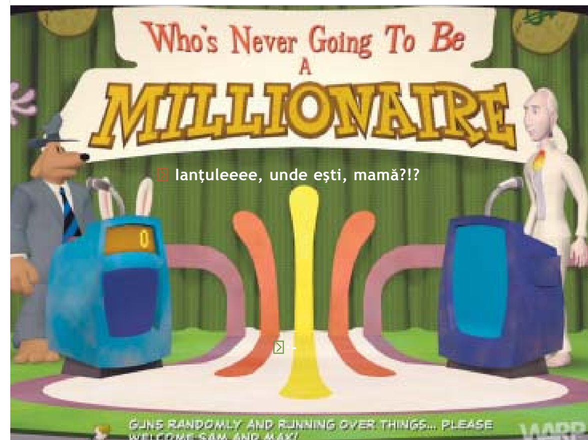
Deschide cu succes drumul pentru noua generație de shootere din 2007.

9



Uite mami, am ajuns la televizor!





Lanţuleeee, unde eşti, mamă?!?

PREŢ: 8,95$/EPISOD • **PRODUCĂTOR:** TELLTALE GAMES • **PUBLISHER:** GAMETAP/TELLTALE GAMES • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.TELLTALEGAMES.COM/SAMANDMAX

SAM&MAX

Sam&Max la ofertă specială: 2 în 1!!!

PRIMUL EPISOD AL SERIEI NOI SAM&MAX A FOST o surpriză extrem de plăcută, care le-a demonstrat tuturor că jocurile de aventură clasice încă se pot adapta pieţei contemporane. Cele două mamifere, urcate foarte mult pe scara evoluţiei, au readus speranţa în tabăra acestui gen de jocuri; în acelaşi timp, au pus osul serios la popularizarea formatului episodic, umbrit de suita de amânări promovată chiar de către părinţii săi, Valve şi Ritual.

EPISODE 2: SITUATION: COMEDY

Când cei de la Telltale Games făceau public programul lansării episoadelor din noul sezon Sam&Max, veteranii industriei probabil că abia îşi stăpâneau râsul ironic. Cum să poată lansa oare o echipă independentă jocuri de o asemenea calitate la intervale atât de scurte când alţii mult mai "mari" nu sunt în stare de această performanţă? Mărturisesc sincer că inclusiv subsemnatul şi-a pus anumite semne de întrebare referitoare la punctualitatea lansărilor celor de la Telltale. Un e-mail de la părinţii lui Sam şi Max avea să ne închidă însă gura, atât mie, cât şi celorlalţi cârcotaşi, anunţând disponibilitatea celui de-al doilea episod al seriei, un cadou perfect cu ocazia sărbătorilor de iarnă.

Astfel, la aproximativ două luni de la lansarea primului episod, Sam&Max Episode 2: Situation: Comedy vine să consolideze seria, oferind o intrigă nou-nouţă, dar şi o portiţă care să facă legătura cu jocurile-episod ce vor urma. De această dată, cuplul de poliţişti închipuiţi va trebui să rezolve o situaţie inedită, apărută în televiziunea oraşului în care Sam şi Max îşi fac veacul. Pentru toţi cei sătui de emisiunile de doi lei promovate şi în România, după modelul american, însă asezonate din plin cu ingrediente mioritice, precum maneliştii sau evenimentele explozivo-becaliene, Situation: Comedy vine ca o gură de oxigen binemeritată.

Din fericire, nu vom avea ocazia să întâlnim manelişti în acest joc, însă o vom putea pune la punct pe Myra Stump, un soi de replică virtuală a faimoasei vedete locale Teo Trandafir. Doamna cu pricina pare-se că a înnebunit, ţinându-şi spectatorii ostatici de câteva zile şi refuzând cu obstinaţie să-şi încheie emisiunea. Ce va urma este o satiră bine realizată a modelului atât de popular de televiziune americană: cei doi protagonişti cu blană vor lua peste picior o serie întreagă de emisiuni, pornind de la sitcomuri şi trecând prin reality show-uri a la American Idol (sau Megastar, mai pe româneşte); emisiuni de gătit (fenomen mult mai răspândit în Statele Unite, unde există televiziuni dedicate în întregime gătitului); emisiuni-concurs de tipul "Who wants to be a millionaire?" şi ajungând într-un final glorios direct în show-ul gazdei dereglate.

Nu vor lipsi nici simpaticele personaje din primul episod, fosta psihiatră Sybil sau paranoicul deţinător de magazin Bosco jucându-şi iar perfect rolurile care, mai mult ca sigur, vor deveni permanente în cadrul acestui prim sezon. De asemenea, foştii copii-vedetă vor avea o scurtă apariţie, rolurile acestora fiind mult diminuate faţă de cele din primul episod.

În versiunea oferită de Telltale spre testare s-au strecurat din păcate câteva probleme cu vocile. Deşi calitatea interpretării dialogurilor a rămas neschimbată, compresia excesivă aplicată fişierelor de voce nu ajută mai deloc, scăzând impactul anumitor replici.

Per total, intriga acestui episod este mai bine gândită decât cea din precedenta aventură, însă sentimentul acela de "inovaţie clasică" s-a pierdut.

EPISODE 3: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Ghiftuit din plin de toate bunătăţile pe care le-am degustat de Crăciun şi Revelion, dar şi mulţumit de evoluţia aventurilor celor doi detectivi de ocazie (două episoade într-un interval atât de scurt erau mai mult decât puteam spera!), am hotărât să-mi îndrept atenţia şi spre alte titluri. Se pare că planurile celor de la Telltale erau însă

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







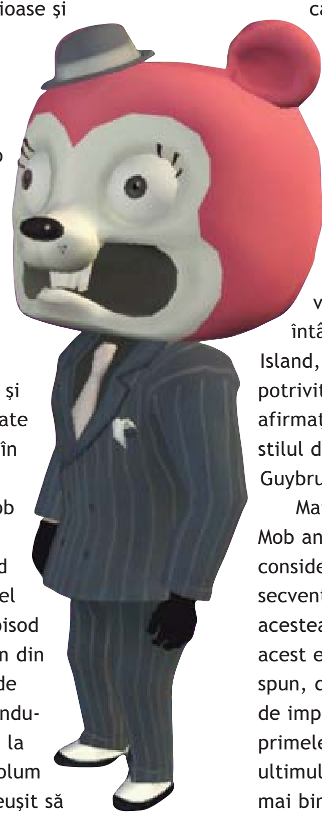
Nu-i de joacă cu Mafia Jucăriilor!

EPISODES 2 & 3

altele. Tot prin intermediul unui e-mail am fost anunțat că, deși concediul se terminase, apăruse încă un caz complicat, numai bun de rezolvat pentru duo-ul dinamic format din câine și iepure. Așadar, trei episoade într-un interval de trei luni... Poate că Valve ar trebui să ia notițe.

Intriga acestui episod este strâns legată de evenimentele din primele două, însă acest lucru nu îl face de nejucat pentru cei care nu au avut posibilitatea de a încerca primele aventuri gândite de Telltale. Astfel, un agent sub acoperire este pierdut într-o organizație misterioasă, numită The Toy Mafia (Mafia Jucăriilor), iar Sam și Max trebuie să-l găsească cu orice preț. În sfârșit o misiune care se potrivește ca o mănușă abilităților celor doi. Dacă în primele episoade Sam și Max par a-și fi irosit talentele în cazuri mai degrabă amuzante ca idee decât provocatoare din punct de vedere polițienesc, episodul trei vine să corecteze acest neajuns. Deși la fel de scurt ca durată de joc ca și predecesorii săi, The Mole, The Mob and the Meatball punctează acolo unde își doresc fanii Sam&Max, adaugând umorul caracteristic acestor două personaje unei povești "polițiste".

Personajele sunt absolut delicioase și de această dată, obișnuiții Sybil și Bosco fiind acum eclipsați de mafioții jucăriilor și replicile acestora. Calitatea umorului pur și simplu nu poate fi exprimată în cuvinte, The Mole, The Mob and the Meatball fiind de departe cel mai reușit episod de până acum din acest punct de vedere. Jucându-mă un pic pe la setările de volum din joc am reușit să trec și peste compresia deranjantă aplicată fișierelor de dialoguri, Episode 3 fiind clar mai bun decât predecesoarele sale și la acest capitol. De altfel, acesta este primul episod din noul sezon în care cei doi eroi chiar "își dau drumul la gură". Max are câte o replică acidă la aproape orice dialog, jocurile de cuvinte fiind și acum la ordinea zilei.



Episodul trei reintroduce o secvență clasică pentru vechile jocuri LucasArts, întâlnită mai ales în Monkey Island, unde două replici trebuie potrivite pentru a da sens afirmațiilor eroilor principali (în stilul duelurilor din jocurile cu Guybrush Threepwood).

Mai mult, pentru The Mole, The Mob and the Meatball s-au luat în considerare și unele critici aduse secvențelor de condus mașina, acestea fiind modificate un pic în acest episod (în bine, aș îndrăzni să spun, deși nu am fost deranjat deloc de implementarea acestora din primele două episoade). Nu în ultimul rând, acest episod pune cel mai bine în valoare puterea uneltei Telltale Tool, care stă la baza jocurilor din serie. Ochii ageri vor observa câteva shadere bine plasate, precum și alte câteva efecte moderne subtil introduse în această clasică lume de desen animat.

Sam&Max Episode 3: The Mole, The Mob and the Meatball vine ca o asigurare (dacă mai era nevoie de încă una!) că Telltale Games își fac treaba cum nu se poate mai bine. Mai mult chiar, reușește prin toate elementele sale să se ridice peste cei doi predecesori.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT: EPISODE 2

Mai bine gândit ca primul joc, însă a dispărut factorul surpriză.

8.5

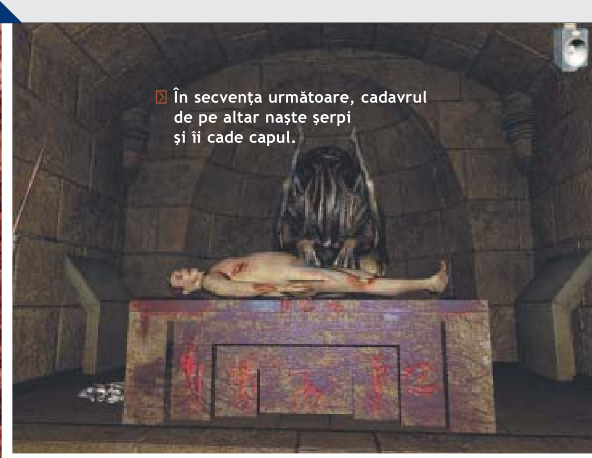
VERDICT: EPISODE 3

În sfârșit o poveste polițistă - Sam și Max în elementul lor.

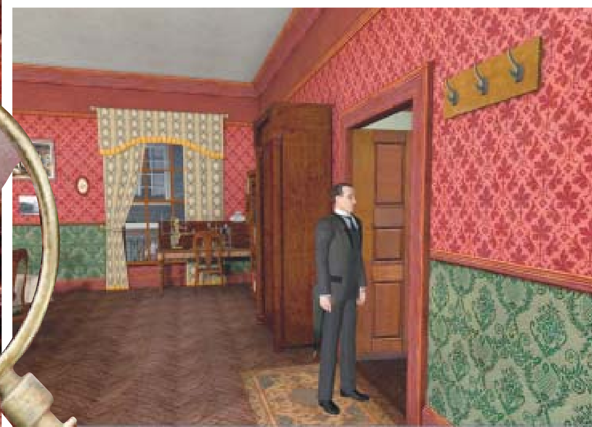
9.5



Celebrul detectiv rezolvă un mister cu premise supranaturale.



În secvența următoare, cadavrul de pe altar naște șerpi și îi cade capul.



PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** FROGWARES • **PUBLISHER:** FOCUS HOME INTERACTIVE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM

THE AWAKENED

Aventură cu umor englezesc

SHERLOCK HOLMES ȘI MICUȚUL belgian Hercule Poirot sunt cei mai celebri detectivi literari și se aseamănă mai mult decât le-ar plăcea să recunoască dacă vreodată ar căpăta viață în realitate. Ambii sunt extrem de îngâmfați și mândri de capacitățile intelectuale; au un ajutor pe care le place să-l tortureze cu tot felul de întrebări enigmatice; au o replică preferată, în cazul lui Holmes fiind celebra "Elementary, my dear Watson. Elementary". Și, într-adevăr, pe alocuri Sherlock Holmes: The Awakened este un joc elementar, prea ușor ca să fie pe placul înrăiților genului.

Sherlock Holmes: The Awakened iese parțial din tiparele aventurii clasice, fiind realizat la persoana întâi, dar cu o cameră care se mișcă în toate direcțiile și personajul este controlat pe tastatură. Nimic rău în asta, doar că va trebui să studiați cu foarte mare atenție toate colțurile, podelele și tavanele, iar uneori obiectele necesare vor fi de ajuns de mici ca să le ratați. Pe lângă colecționarea de obiecte, mai trebuie să vorbiți cu diverse personaje, să citiți o grămadă de scrisori, ziare și fragmente din cărți, plus câteva puzzle-uri și minijoculețe simple.

Povestea ni-l prezintă pe Sherlock Holmes plictisit de lipsa unor fapte ilegale care să-l solicite intelectual; premisă numai bună ca el să se implice într-o serie de dispariții misterioase ale unor tineri imigranți din Londra. Toată afacerea este foarte încâlcită, indiciile sunt zgârcite cu dezvăluirea intrigii, dar până la urmă se pare că misterul se leagă de o sectă cu intenții distructive și venerarea zeității malefice Cthulhu.

Cea mai mare problemă este adaptarea la controlul în mediul tridimensional. Pe ecran nu există în permanență un cursor, astfel că va trebui să examinați orice detaliu. Și, în afară de faptul că există un puzzle bazat pe fizică, jocul nu se folosește deloc de mediul 3D pentru a crea enigme interesante. Din contră, se limitează tot la combinațiile de obiecte și la trial and error, chestiuni cu care suntem obișnuiți și eventual sătui până peste cap. Ca variație, în unele momente va trebui analizați științific la masa de lucru a lui Holmes diverse indicii, prin intermediul microscopului sau cântărind și combinând cu solvenți diverse substanțe. Nimic extraordinar de greu însă, părțile trial and error sunt decente, iar Holmes este foarte generos cu indiciile pentru ce urmează să faceți. Un alt minijoc, să-i zicem, îl constituie momentele de trecere dintre cele trei zone ale jocului (Londra, Elveția, New Orleans), când Holmes îi pune o întrebare încuietoare doctorului Watson. Răspunsul se află de obicei în numeroasele hârtii care trebuie citite și analizate și corelate cu restul indiciilor din dialogurile cu personajele. Din fericire, răspunsul nu este unul fix, ci funcționează și cuvinte legate de domeniul mai general în care se află rezolvarea întrebării. Enervante au fost însă (prin lungime și neclaritate) secvența urmăririi hoțului în portul din New Orleans și găsirea drumului prin mlaștinile din aceeași zonă.

Partea bună a încercării tridimensionale este mărirea considerabilă a rezoluției și chiar există opțiuni de AA și umbre. Mediul este realizat de ajuns de detaliat, dar scârțâie în ceea ce privește apa sau cerul, iar animațiile personajelor sunt execrabile. Coloana sonoră nu impresionează, dar acest păcat este spălat de vocile excelente, cu accent englezesc și disprețul superior pe care îl afișează Holmes atunci când explică lanțul deductiv care l-a dus la rezolvarea enigmei. La final (cam dezamăgitor, aș spune) însă, Sherlock Holmes: The Awakened nu reușește să creeze atmosfera tipică misterelor rezolvate de obicei de celebrul detectiv. Rămâne un adventure ușurel, numai bun de petrecut un week-end friguros în compania lui Holmes, a doctorului Watson și a ciudaților care îl venerează pe Cthulhu.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Simpla menționare a lui Sherlock Holmes ajunge ca să-i dați o șansă. **7**

SISTEM NECESAR: Pentium III 1.0GHz, 512MB, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



A'ding ding ding ding ding d-d-ding-ding ding - nebunia continuă....





PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** NEKO ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** TURTLE GAMES • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.CRAZYFROGRACER2.COM

CRAZY FROG RACER 2

Scapă cine poate!

DUPĂ O PERIOADĂ A SĂRBĂTORILOR în care m-am desfătat cu jocuri cel puțin decente, dacă nu foarte bune, am eliminat o întreagă ceată de teroriști furioși care atentau la siguranța cetățenilor din Las Vegas, m-am dat cu țestoasa visătoare și am făcut-o pe starul de televiziune în compania unor patrupede faimoase, speram la puțină odihnă. Ți-ai găsit... Când să închid ochii, un cântecel enervant a început să-mi răsune în urechi: ding ding ding ding ding d-d-ding-ding ding... Într-un final am reușit să identific sursa sunetelor: o cutie ciudată de pe birou... o cutie care avea să-mi definească viitorul apropiat... o cutie pe care scria... Crazy Frog Racer 2!

La vederea broscoiului sărit de pe fix m-au trecut toate transpirațiile și brusc mi-am amintit că trebuie să fac curat, să merg după cumpărături și multe, multe altele. Din păcate, soarta îmi fusese pecetluită și curse cu broaște nebune scria pe mine.

Resemnat, mi-am adus aminte că anul trecut prima venire a broaștei nu fusese tocmai dezastruoasă, în ciuda repetitivității peisajelor de pe lângă trasee. În fine, poligoanele broaștei nu erau prea multe, însă procesorul antic pe care-l recomandau părinții ființei cu piele verde nici nu putea duce mai mult.

După o scurtă examinare a noilor opțiuni batraciene, m-am lămurit că cea de-a doua cursă a broaștei nebune are potențial, problema traseelor repetitive fiind rezolvată. De altfel, cursele au fost acum împărțite în patru cupe separate, fiecare conținând trei trasee care variază în dificultate, primul fiind cel mai ușor, ultimul cel mai greu. Decorul specific fiecărei cupe este direct inspirat din videoclipurile broaștei, ceea ce ne duce cu gândul că la anul, dacă producătorii continuă seria, un eventual Crazy Frog Racer 3 va crește considerabil în dimensiuni.



Nu au fost uitați nici protagoniștii jocului, personajelor din Crazy Frog Racer 1 alăturându-li-se două noi încarnări ale broaștei: broasca clonă și broasca în vacanță. Sună stupid, știu, însă arătările își fac treaba bine și asta contează.

Modurile de joc au rămas aceleași, single race, championship, time attack și chase (unde broscoiul fugar încearcă să scape de gardienii-clonă) iar split screen-ul a fost păstrat intact. O noutate absolută sunt însă minijocurile, două la număr, amuzante până la un punct. Primul va testa calitățile de dansator ale broscoiului, folosind drept coloană sonoră remix-uri ale unor melodii celebre ("I'm Too Sexy" a celor de la Right Said Fred sau hitul anilor '80 al rockerilor nordici Europe, "The Final Countdown"). O palidă replică a secvențelor de dans din ultimul Rayman, acesta nu se face remarcat decât prin câteva figuri interesante de dans executate cu grație de broscuță. Al doilea minigame e ceva mai reușit, broasca jucând rolul unei bile de pinball care trebuie să doboare clone. Și acesta însă plictisește repede.

Grafica a rămas la același nivel arhaic din jocul de anul trecut, ochiul meu ager observând totuși tentativele de light blooming emise de casca tartorului-șef, efecte numai bune pentru a da ceva bătăi de cap unei plăci video de la începutul mileniului.

Adăugați la toate acestea două videoclipuri Crazy Frog și un sistem de protecție suspect (StarForce) și aveți în față imaginea cu chip de broască a unui joc mediocru. Este fără îndoială mai bun decât prima parte, însă încasează o notă mai mică, pentru că a trecut totuși un an iar pretențiile au crescut...

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

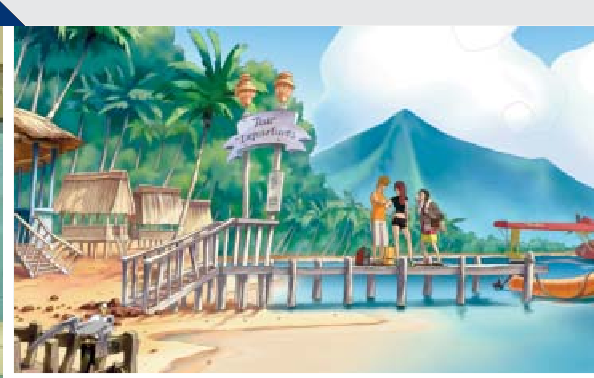
O broască, două broaște, trei broaște...

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium II 400MHz -256MB RAM - 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (ACELAȘI SISTEM)



Point and click sau generator de nervi?





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** PENDULO STUDIOS • **PUBLISHER:** FOCUS HOME INTERACTIVE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.RUNAWAY-THEGAME.COM

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

Oare ce secrete ascunde visul ţestoasei?

CINE AR FI CREZUT CĂ UN JOC adventure mai poate fi un succes comercial în zilele noastre? Spaniolii de la Pendulo Studios au demonstrat-o, Runaway: A Road Adventure, titlu lansat în 2003, obţinând cifre de vânzări impresionante: peste 600.000 de exemplare comercializate numai în Europa. În aceste condiţii, era normal ca producătorii să se gândească la o continuare.

În teorie, Runaway 2: The Dream of The Turtle ar trebui să aducă îmbunătăţiri serioase primului titlu la capitolul gameplay (unde Runaway 1 scârţâia) şi să ofere o continuare a poveştii logică şi atrăgătoare. Ei bine, jocul nu este capabil să atingă niciunul din aceste obiective, nereuşind să facă altceva decât să le ofere fanilor Runaway o nouă porţie de point'n'click, realizată însă după exact aceleaşi reţete anevoioase ale primului titlu.

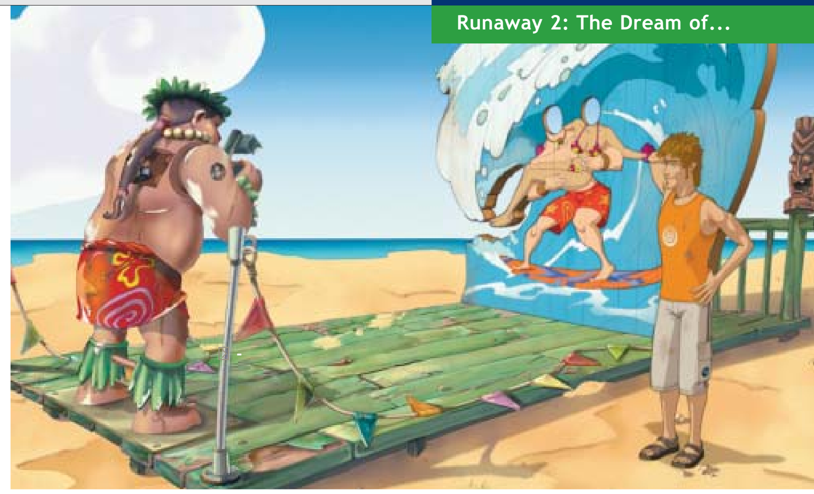
Să începem însă cu începutul: după aventurile din primul joc, Brian şi Gina hotărăsc să se retragă în paradisul insulelor Hawaii, pentru o vacanţă binemeritată. Deşi nu este încântat, Brian se lasă convins de iubita sa să viziteze împreună cu aceasta o anumită insulă din arhipelag. Zis şi făcut: cei doi îşi rezervă bilete de la o agenţie cam dubioasă, care îi îmbarcă într-un avion condus de un pilot veteran, ce nu inspiră prea multă încredere. Bătrânul pilot leşină în timpul zborului, Brian fiind nevoit să o convingă pe Gina să folosească singura paraşută din dotare, pentru a scăpa nevătămată. Aceasta se aruncă din avionul care cade în junglă, Brian trezindu-se în mijlocul vegetaţiei luxuriante, cu două mari preocupări: să ajungă la civilizaţie şi să-şi găsească iubita. Deşi intriga este interesantă şi clasică pentru un joc adventure (cam "prea clasică", dacă ne aducem aminte de secvenţa de introducere din Broken Sword III), restul poveştii nu va reuşi să fie prea clar. Vor exista răsturnări de situaţie peste răsturnări de situaţie, personaje care mai de care mai dubioase, totul culminând cu un final în coadă de peşte deloc potrivit pentru un joc la care s-a lucrat trei ani de zile.

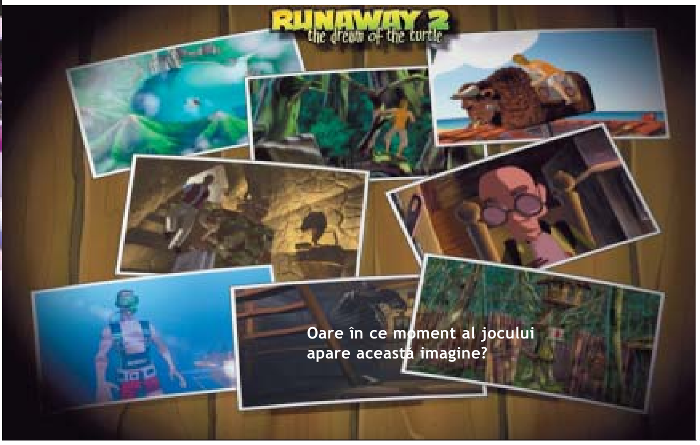
Două lucruri deranjează cu adevărat la capitolul fir epic. Primul ar fi inconsistenţa. În Runaway: A Road Adventure, povestea era credibilă şi nu interveneau elemente care să deranjeze. În Runaway 2, scenariştii au intrat probabil în pană de inspiraţie, pe parcursul poveştii apărând tot felul de discrepanţe între lumea reală în care are loc jocul şi acţiunile, obiectele şi personajele care o populează. Intervenţia extratereştrilor, spre exemplu, este unul dintre aceste elemente care complică inutil lucrurile şi face din ce în ce mai neclar obiectivul final al jocului. De la o simplă operaţiune de tipul "salvează persoana iubită" ajungem la încă o misiune de salvare a lumii, mişcare de care, personal, mă puteam lipsi.

Al doilea lucru care m-a deranjat îngrozitor a fost modalitatea în care producătorii te obligă să urmezi o anumită cale, chiar dacă aceasta nu te reprezintă prin nimic. După cum am spus şi mai sus, doar Gina contează, sau cel puţin aşa s-a dat de înţeles la începutul jocului, toate eforturile lui Brian concentrându-se pe încercarea de o salva. Cu alte cuvinte, dragostea doboară orice obstacol, fie el şi unul absurd de origine extraterestră. În aceste condiţii, de ce sunt pus în joc să-mi înşel chiar prietena pe care mă chinuiesc să o salvez? Mai mult, Brian nu pare a avea nicio remuşcare, relaţia

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







Oare în ce moment al jocului apare această imagine?




Monkey Island? Nu, doar o copie cam palidă.

sexuală cu altă femeie, necesară pentru a avansa, fiind tratată ca un simplu puzzle rezolvat. Un mare minus din punctul meu de vedere la capitolul imersiune.

Şi, dacă tot a venit vorba de capitolul puzzle-uri, Runaway 2 nu face nici aici un progres faţă de primul joc al seriei. Runaway 1 a fost blamat pe bună dreptate pentru unele puzzle-uri total ilogice sau pentru unele obiecte care necesitau examinări multiple până când deveneau cu adevărat folositoare şi care mai erau şi foarte bine ascunse în decor pe deasupra. Ei bine, Runaway 2 reuşeşte contra-performanţa de a repeta exact aceleaşi greşeli ca şi predecesorul său, în plus aducând şi unele bug-uri la dialoguri, în care unele personaje răspund total aiurea la întrebările puse de Brian. În aceste condiţii, Runaway 2 reuşeşte să fie un titlu pentru care prezenta unui walkthrough este indispensabilă, nu din cauza dificultăţii propriu-zise a puzzle-urilor, ci a proastei lor implementări. Ultima picătură este capitolul de încheiere al jocului, care, deşi se doreşte a fi un omagiu adus seriei Monkey Island, deranjează fanii jocurilor LucasArts tocmai prin conceptele anapoda de gameplay pe care Runaway 2 le promovează, prezentate sub haina unui titlu atât de iubit de aventurierii de pretutindeni.



În rest, numai de bine. În ciuda spuselor producătorilor, care băteau câmpii pe site-ul oficial despre personaje 3D peste care se aplică nu ştiu câte tehnici de iluminare, Runaway 2 este, exact ca şi primul joc, un titlu complet bidimensional, foarte asemănător ca grafică cu Monkey Island 3. Asta nu înseamnă că jocul nu arată bine, ba dimpotrivă, personajele şi decorurile sunt foarte frumos desenate, prezentarea artistică fiind la înălţime. Vocile în engleză sunt în mare parte reuşite, cei cu urechile fine recunoscându-l pe faimosul Jon St. John (nimeni altul decât vocea lui Duke Nukem) în câteva roluri.

Lăsând la o parte aspectele negative, Runaway 2: The Dream of The Turtle reuşeşte să fie o experienţă decentă, însă numai cu soluţia completă în faţă, pentru a nu resimţi prea mult aiurelile gândite de producători. Şi, pentru că sfârşitul poveştii o cere cu vârf şi îndesat, va exista mai mult ca sigur un Runaway 3. Să sperăm că spaniolii de la Pendulo îşi vor face mult mai bine lecţiile de această dată, cârpind povestea slăbuţă din această a doua parte şi rezolvând capitolul puzzle-urilor complicate inutil. Vorba aceea: poate a treia oară e cu noroc...

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

INGREDIENTUL MINUNE: ALT JOC

Din păcate, tristul adevăr este că Runaway 2: The Dream of The Turtle nu străluceşte prin nimic, fiind o simplă continuare care nu îmbunătăţeşte niciunul din aspectele la care originalul scârţâia. După experienţa de joc superbă din episoadele Sam&Max recent apărute, Runaway 2 a venit ca o trezire la realitate, fiind un exemplu mai mult decât elocvent pentru pentru cei care caută motivele decăderii jocurilor de aventură. Astfel, ingredientul minune este exact dorinţa de a-l termina şi de a scăpa odată de coşmarul ilogic pe care producătorii l-au numit pompos "visul ţestoasei". Apoi, cu mintea limpede, te poţi apuca de orice alt joc...

PRO

- aspectul grafic frumos lucrat
- unele dialoguri amuzante
- are shortcut de Unistall

CONTRA

- poveste slabă, care dă dovadă de inconstanţă
- puzzle-uri gândite prost
- sfârşitul foarte dezamăgitor

JOCURI ALTERNATIVE

- Runaway 2
- Secret Files: Tunguska
- Broken Sword - The Angel of Death

VERDICT

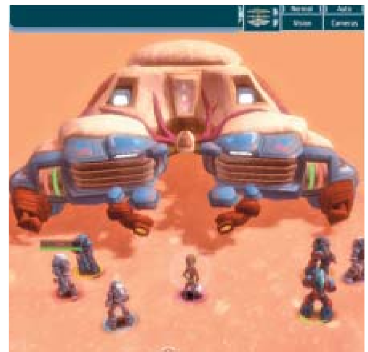
O continuare foarte aşteptată, care nu reuşeşte însă să rezolve problemele predecesorului ei.

7



Colonizare strategică și diplomație extraterestră







PREȚ: 99.9 RON • **PRODUCĂTOR:** ALTAR INTERACTIVE • **PUBLISHER:** CENEGA • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.UFO-AFTERLIGHT.COM

UFO: AFTERLIGHT

Omul pe Planeta Roșie

SERIA UFO ESTE O SPECIE DESTUL de rară în industria actuală. O combinație de strategie globală și bătălii tactice, ar putea fi comparat măcar în parte cu seria Total War în viitor. Totuși, n-o să găsiți nicăieri un buton de "end turn", ci doar posibilitatea de a organiza dezvoltarea în timp ce jocul este pe pauză. Afterlight este continuarea logică a UFO: Aftermath și UFO: Aftershock, în care oamenii se recunoșteau finalmente învinși în confruntarea cu extratereștrii reticulani. Acum, printr-o întorsătură ciudată, aceiași extratereștri le oferă oamenilor posibilitatea de a coloniza planeta Marte, ba chiar îi și ajută cu tehnologie și arme. Evident că în spatele bruștei amabilități se ascund și alte intenții, dar asta rămâne să descoperiți, pentru că povestea reușește să fie destul de interesantă. Foarte închegată nu este însă, iar elementele-cheie ale intrigii apar la intervale destul de mari. Oricum, veți aprecia existența mai multor rase extraterestre și posibilitatea de a trata cu ele, de a încheia alianțe și declara război, alături de schimbul de resurse și tehnologie.

Din punctul de vedere al gameplay-ului, Afterlight se apropie mult de X-Com, seria din care s-au dezvoltat actualele UFO. Întoarcerea la origini este benefică, pentru că Aftershock, pe care l-am analizat la vremea lui, suferea destul de mult din cauza interfeței și a comenzilor criptice. Partea strategică, să-i zicem, se ocupă de colonizarea Plantei Roșii prin ocuparea numeroaselor zone care o alcătuiesc. O condiție esențială este firava legătură cu sursa de apă, iar o parte din misiunile tactice sunt legate de îndepărtarea amenințărilor asupra acesteia. În rest, colectarea resurselor înseamnă de fapt construirea de diverse mine care vor genera automat combustibili, cristale și alte substanțe chimice necesare pentru fabricarea armelor și construirea de noi clădiri în bază. Ceva mai târziu în joc există și opțiune de teraformare, adică transformarea deșertului de pe Marte într-o zonă verde, primitoare și cu abundență de apă.

Mult mai complex decât managementul resurselor este managementul resurselor umane. Butonul aferent oamenilor vă va arunca într-o nebunie de skill-uri, avansare în nivel și numeroase decizii legate de cine unde trebuie trimis pentru a eficientiza producția și cercetarea. Rapiditatea celor două depinde de nivelul la care se află oamenii de știință, dar trimiterea lor la universitate ca să învețe ceva înseamnă că nu pot fi utilizați. Deci va trebui să balansați cele două aspecte cu mare atenție. Totuși, chiar și cu tehnicieni de nivel mare, cercetarea și producția de arme/muniție se mișcă cu viteza melcului turbat, aceasta fiind cea mai mare problemă a jocului. De cele mai multe ori, din această cauză extratereștrii se vor dovedi prea puternici.

Partea tactică este reprezentată de luptele duse pentru ocuparea de noi teritorii sau apărarea lor. O echipă de maximum șapte soldați este trimisă în zona de conflict; nevoia de organizare tactică se simte foarte mult, pentru că extratereștrii nu se lasă ușor, iar o luptă unu la unu nu prea este în avantajul oamenilor. De asemenea, multe zone sunt prea ostile, iar costumele nu rezistă până ce nu aveți tehnologia necesară pentru un upgrade serios. În rest, s-ar putea să vă enerveze pauzele nenumărate când fiecare soldat ține să zică "contact" când depistează un inamic; opțiunile tactice, modurile de foc, planificarea acțiunilor sunt îngrămădite într-un meniu cu butoane minuscule, care îți taie tot cheful să mai stai să creezi o schemă adecvată. Camera este o pacoste totală, cu o grămadă de unghiuri moarte, iar nivelurile subterane sunt un fel de labirinturi pe trei niveluri unde mai mult ghicești în ce direcție mergi decât planifici următoarea mutare.

Pe partea vizuală, Afterlight nu este nici prea prea, nici foarte foarte, arată bine în partea strategică și decent în cea tactică; teraformarea va fi vizibilă, cu vegetație bogată și mai multe zone utilizabile ca acoperire tactică pentru soldați. Vocile sunt însă enervante, la fel și melodiile care se tot repetă, ceea ce a dus la o rapidă căutare a playlist-ului propriu.

Cea mai mare problemă pentru Afterlight (în afară de cameră și pauzele enervante) este repetitivitatea. La un moment dat ajungeți să supravegheați provinciile în așteptarea încheierii cercetării unei noi tehnologii, cu câte o bătălie ocazională și încă un click pentru o nouă mină. Dacă acțiunea s-ar fi mișcat ceva mai repede, UFO: Afterlight ar fi avut șanse la o notă mai mare de la mine, dar este oricum un titlu pentru strategii cu foarte multă răbdare.

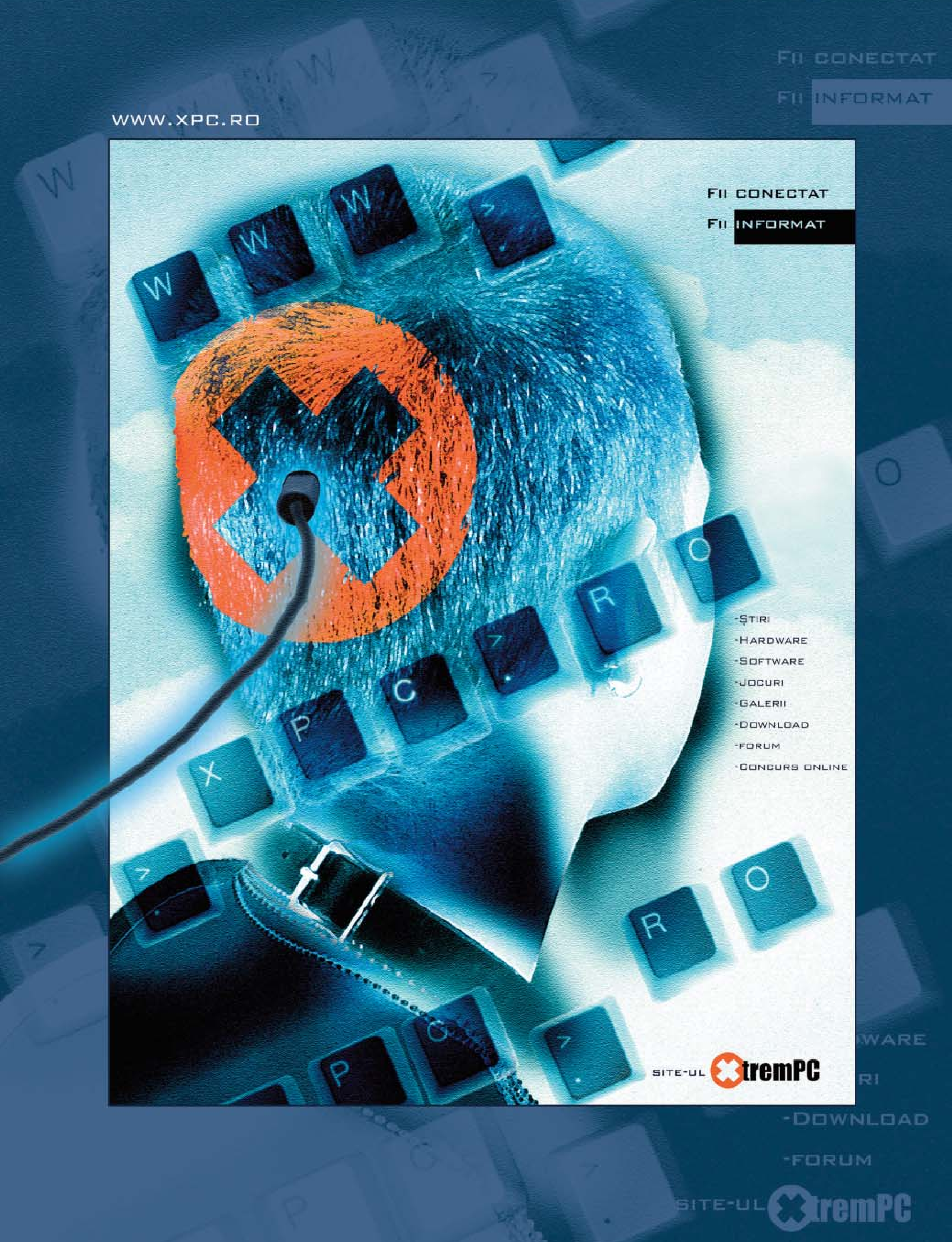
Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Complex, dar repetitiv în ceea ce privește partea de planificare strategică.

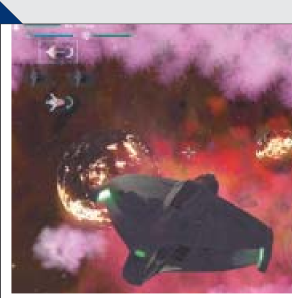
7.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.0GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

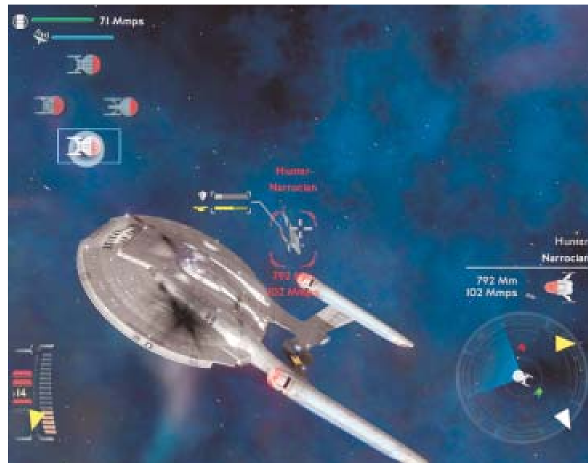

WWW.XPC.RO
Fii conectat
Fii informat
-Știri
-Hardware
-Software
-Jocuri
-Galerii
-Download
-forum
-Concurs online
SITE-UL XtremPC



Welcome to the bridge, captain!







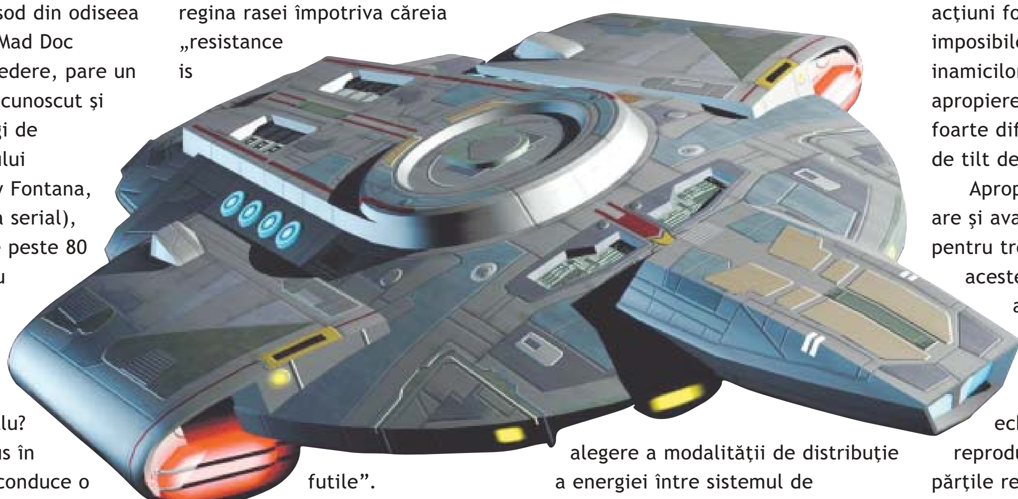
PREŢ: 119.9 RON • **PRODUCĂTOR:** MAD DOC SOFTWARE • **PUBLISHER:** BETHESDA/UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://STARTREK.BETHSOFT.COM/

STAR TREK: LEGACY

Există viaţă în spaţiu după Oblivion?

LICENŢA PENTRU URMĂTOARELE jocuri din universul Star Trek le-a revenit după lupte cu fazere şi photon torpedoes celor de la Bethesda, care au încredinţat crearea unui nou episod din odiseea spaţială studiourilor Mad Doc Software. La prima vedere, pare un succes sigur: univers cunoscut şi iubit, posibilităţi largi de dezvoltare a scenariului (conceput de Dorothy Fontana, care a participat şi la serial), acces la un număr de peste 80 de nave şi întâlniri cu cele mai importante rase. Şi totuşi unde se poate fisura reactorul care alimentează acest titlu?

Jucătorul este pus în postura de amiral şi conduce o mică flotă de până la patru nave pe care trebuie să o coordoneze în acţiunile din fiecare misiune. Acestea nu ţi se dau direct în subordine, le poţi achiziţiona între misiuni pe baza punctelor câştigate în aventurile anterioare, în funcţie de numărul de inamici pe care i-ai făcut bucăţele. În primul set de misiuni intri în rolul căpitanului Archer şi romulanii par principala problemă, dar scenariul leagă în mod inteligent toate seriile folosind Borgii ca inamic şi prezintă o premisă interesantă conform căreia un cercetător de pe Vulcan devine regina rasei împotriva căreia „resistance is futile”.



O problemă intervine în momentul în care încerci să controlezi din punct de vedere strategic navele din miniflotă. Deşi există un mod tactic care permite vizualizarea în timp real a inamicilor şi corpurilor cereşti din zonă, ordinele pe care le poţi da aliaţilor sunt doar cele de bază; lipsa posibilităţii de a alege waypoint-uri sau de a emite comenzi multiple duce la o experienţă mult prea simplificată care face dificilă abordarea misiunilor. Una dintre cele mai interesante opţiuni este cea de alegere a modalităţii de distribuţie a energiei între sistemul de armament, motoare sau scuturi. Aceste modificări au un efect vizibil asupra comportamentului navei şi pot face diferenţa în luptele echilibrate pentru că mai multă putere către motoare înseamnă o viteză maximă mai mare. În cazul scuturilor aduce o rezistenţă ridicată, iar pentru arme se traduce într-un timp mai scurt de reîncărcare.

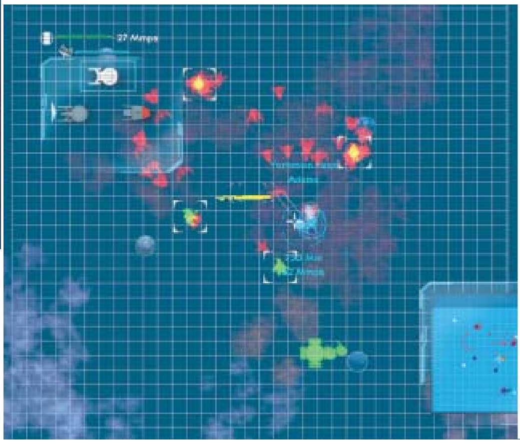
Modalităţile de control din modul third-person (sau mai degrabă third-ship) în care se desfăşoară acţiunile din joc sunt greu de învăţat şi fac anumite acţiuni foarte dificile, dacă nu chiar imposibile. Astfel, ţintirea inamicilor care se află în imediata apropiere pe axa Y se realizează foarte dificil din cauza controlului de tilt defectuos.

Apropierea de celelalte nave are şi avantaje, cel mai important pentru trekkies fiind faptul că acestea sunt foarte detaliate şi asemănarea cu serialul nu se opreşte doar la cele principale. Fanii vor fi mulţumiţi de eforturile echipei de creaţie care a reprodus cu mare acurateţe părţile recognoscibile ale flotelor. Celelalte elemente componente ale mediului înconjurător sunt bine reprezentate, phaserele arată convingător, scuturile romulanilor sunt aşa cum ni le amintim din serial, există câmpuri dense de asteroizi, nebuloase cu efecte ciudate asupra sistemelor de navigaţie, planete de varii dimensiuni (care nu sunt însă reprezentate la scară, astfel că

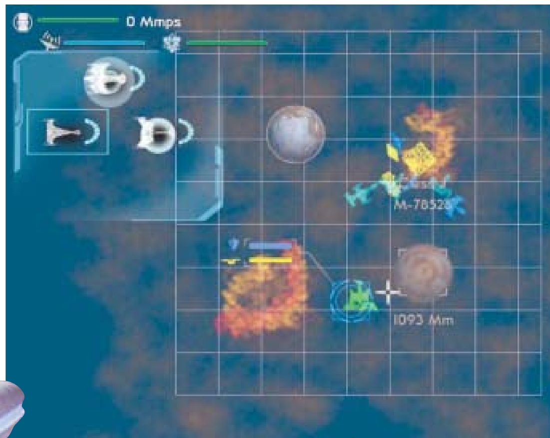
SISTEM NECESAR: Pentium 4 2.6GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (LAN, ONLINE)









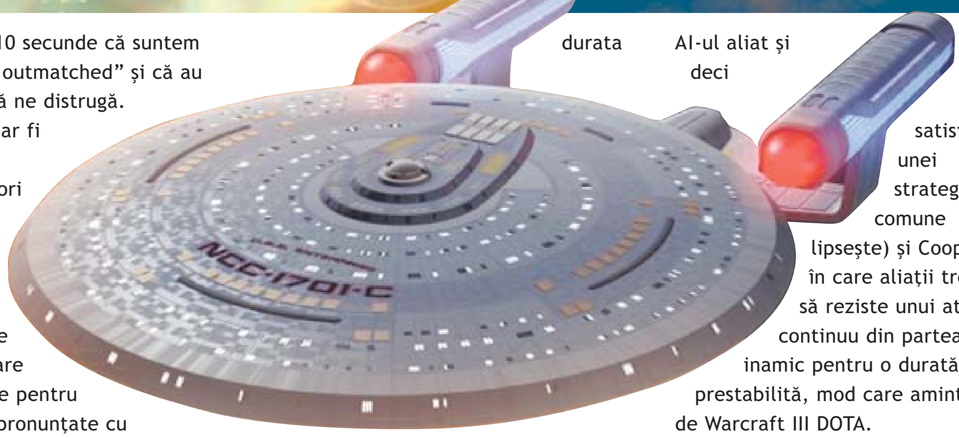


INGREDIENTUL MINUNE: VOCILE CĂPITANILOR

Actorii din serial și-au împrumutat vocile pentru Legacy, așa că de multe ori la începutul misiunilor ai sentimentul că te afli pe puntea de comandă alături de căpitanul preferat. Se pare că Bethesda l-a angajat pe Patrick Stewart full-time pentru că, după rolul mic, dar important din Oblivion unde dă glas împăratului, acesta revine în rolul care l-a consacrat drept Jean-Luc Picard.

majoritatea dintre ele sunt doar de câteva ori mai mari decât Enterprise).

Deși sunetul are un mare plus din start având în vedere distribuția plină de nume cunoscute, ceea ce reduce foarte mult din sentimentul că te afli în serial sunt replicile extrem de repetitive ale inamicilor. Practic, romulanii ne amenință la fiecare 10 secunde că suntem „clearly outmatched” și că au ordine să ne distrugă. Acestea ar fi putut să aducă fiori reci pe spinare și broboane de sudoare pe frunte pentru că sunt pronunțate cu tonalități grave, dar după câteva misiuni devin enervante. Legacy a apărut pentru Xbox 360 și PC, iar faptul că am menționat în primul rând consola nu este întâmplător. Devine evident la foarte puțin timp după începutul jocului că acesta a fost creat pentru mașinăria celor de la Microsoft și portat apoi pe PC. Cea mai proastă parte este că, asemenea multor titluri pentru 360, nu se poate salva în timpul misiunilor. Având în vedere că durata acestora este în general de peste 20 de minute, orice greșeală duce la reluarea acesteia.



Opțiunile de multiplayer din Legacy sunt destul de generoase, astfel că putem să căutăm jucători prin colțurile Internetului sau prin rețeaua LAN. Dacă misiunile din campanie au părut prea simple (sau prea repetitive), putem alege skirmish de două tipuri: clasicul deathmatch (în care din păcate nu există posibilitatea de a conduce AI-ul aliat și deci satisfacția unei strategii comune lipsește) și Coop Wave în care aliații trebuie să reziste unui atac continuu din partea unui inamic pentru o durată prestabilită, mod care amintește de Warcraft III DOTA.

Legacy avea potențialul de a fi cel mai bun joc făcut pe licență Star Trek. Din păcate, câteva alegeri ale producătorilor i-au frânt aripile și nu a reușit să se înalțe pe orbită. Pentru fanii serialului este în continuare o variantă bună de a interacționa cu universul Star Trek, dar pentru cei care își doresc un space-sim de calitate aceasta nu este cea mai bună alegere.

Răzvan Amzu

razvan.amzu@xpc.ro

PRO
- vocile actorilor care au interpretat căpitanii din serial
- gamă variată de nave
- scenariu interesant

CONTRA
- modalitate de control defectuoasă
- nu se poate salva în timpul misiunilor
- sistemul de camere este dificil de manevrat

JOCURI ALTERNATIVE
- Star Trek: Legacy
- Star Trek Bridge Command
- Star Trek: Starfleet Command III

VERDICT
Pentru cei care își doresc să fie pe puntea Enterprise, dar nu și pentru cei care vor să manevreze nava.

6.5

POVESTIRE ALEGORICĂ

Ca de obicei, am vrea să menționăm că întâmplările care urmează nu au nicio legătură cu realitatea, că toate personajele sunt ficționale și nu trebuie confundate cu persoane reale, că nu este vorba de România cea pe care o știm cu toții. Dar, pentru siguranță și pentru că este mai amuzant așa, am preferat să transformăm povestirea într-o fabulă. "Au bon entendeur, salut!", după cum ziceau amicii noștri francezi. În fond, cine râde la urmă râde mai bine.

Ursul Marcel juca bambilici cu iepurașul Țuțu, pură pierdere de vreme, pentru că niciunul nu știa regulile, așa că le inventau pe parcurs. La un moment dat, un porumbel zburătăci în luminiș, ateriză pe o buturugă de lângă cei doi și își drese glasul.

- Ahem!

Cei doi îl ignorară și continuară jocul.

- AHEM! tuși din toți rărunchii porumbelul.

Iepurașul Țuțu, care era un pic sărit de pe fix, cum îi plăcea chiar lui să susțină, îi aruncă o privire veninoasă, poate și din cauză că tocmai pierdea.

- Amice, s-a umflat târtița în tine? Ia, ciocu' mic și capu' sub aripă până nu ți-l aranjez așa, permanent.

- Am un mesaj pentru domnul Marcel, zise pițigăiat porumbelul, rănit în mândria profesională. Am înțeles că îl pot găsi aici.

- Eu sunt Marcel, mormăi ursul îmbufnat, poate că din cauză că tocmai pierdea (v-am zis că niciunul dintre ei nu știa regulile. În caz că își aduce cineva aminte cum se joacă bambilici, îl rugăm să trimită regulamentul pe adresa redacției).

- Am un mesaj de la Depozitul de Jocuri, unde ați făcut precomandă pentru jocul World of Warcraft: The Burning Crusade, debită porumbelul.

- Aha..., deveni Marcel brusc atent.

- Sună așa: "Ne pare rău că nu putem să onorăm precomanda dumneavoastră, dar distribuitorul extern ne-a trimis prea puține exemplare. Prin urmare, a trebuit să grgjjjj..."

Mesajul ar fi continuat probabil ceva mai coerent dacă ursul nu l-ar fi înhățat de gât pe porumbel, aducându-l până la nivelul nas în cioc, unde privirea amenințătoare pe care i-o arunca avea un efect mult mai pronunțat.

- CE MĂ?!!! mârâi ursul baritonal.

- Șefu', nu dădea, că n-am nicio vină, chițăi porumbelul când își recăpătă suflul. Eu sunt doar un umil mesager! Fac și eu un ban cinstit, să am ce pune pe masă la puișori!

- Cum e, bă, posibil așa ceva? răcni ursul, aruncând cât colo porumbelul, care, văzându-se scăpat, o zbughi ca din pușcă. Din nefericire, se lovi de o cracă și căzu lat într-un tufiș, dar deja nu-l mai băga nimeni în seamă.

- Vai, mă ia cu rău! gemu ursul. Cum să îmi facă așa ceva? Mă duc peste ei, le dau foc la hardughie, fir-ar ei să fie de bișnițari. Cum să mă lase fără World of Warcraft?

- Hai, bă Marcel, termină, că nu e un capăt de lume, zise Țuțu. Mai bine așa, scapi și tu de obsesia asta cu World of Warcraft. Și eu făcusem o precomandă pentru un Collector's Edition, mi-au dat mesaj să le zic dacă îl mai vreau și le-am transmis să și-l bage undeva. M-am săturat de jocul ăsta. Pierdere mai mare de vreme nici că am văzut... Serios... Marcel? De ce te uiți așa la mine? Marcel?! AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA! Săriți, mă omoară ursul! Marceleeeee, ne știm de când eram copii! Nu da, că ai laba grea și eu mă învinețesc repede!

- Mergem acum la firmă și le spui că te-ai răzgândit! urlă ursul ținându-l suspendat de urechi. Hai, executarea!

Pe drum, cei doi se întâlniră cu alți prieteni, jderul Ionuț, marmota Eugenia și hârciogul Pepito, care erau și ei în drum spre magazin.

- Ați auzit? zise Pepito. Cică nu sunt suficiente exemplare de World of Warcraft cât să acopere comenzile. Ce ne facem dacă rămânem fără?

- Eram precisă, comentă bosumflată marmota. Numai la noi în pădure se putea întâmpla așa ceva.

- Am auzit, scrâșni din dinți Marcel. Închipuiți-vă că tâmpitul ăsta (și aici îl prezentă pe iepuraș, care datorită faptului că urechile îi erau strânse ghem în laba ursului avea un rânjet tâmp întipărit pe figură) a primit mesaj să confirme precomanda pentru Collector's Edition și el a anulat comanda.

Țintuit de patru perechi de ochi furioși, iepurașul continuă să rânjească imperturbabil.

- Pot să îi fracturez ceva? Pot? se agită Pepito, sărind în jurul ursului și încercând să îl apuce pe Țuțu de picioare.

***

Grupul fu întâmpinat la magazin de doamna vulpe, pe care o chema Eufrosina și care le explică acră cât de rău îi pare că nu îi poate ajuta, dar că pot încerca să cumpere jocul de la alte magazine din pădure care făcuseră și ele precomandă.

Marcel făcu o criză de nervi și aruncă cu Țuțu în ea, ceea ce nu rezolvă nimic. Coana vulpe amenință că sună la Poliție, așa că grupul de jucători rămași cu buza umflată traseră de urs să plece.

- OK, avem nevoie de un plan de bătaie, spuse ursul.

Iepurașul, care își oblojea vânătăile, se ghemui instinctiv în poziție fetală când auzi de bătaie.

- Mâine dimineață mergem la magazinele cu amănuntul și ne postăm în fața dinainte să deschidă. Cum au deschis, cum ne înfigem la raftul cu jocuri și înhățăm câte unul sau mai multe ca să fim siguri. Pentru că, dacă nu apuc să joc Burning Crusade în prima zi de la lansare, omor pe cineva.

Iepurașul, care apucase să se relaxeze, se făcu din nou ghem.

***

A doua zi, dis-de-dimineață, grupul vesel se afla în fața magazinului "Veverița" din pădure, așteptând cu înfrigurare să se ridice obloanele. Însă în momentul în care se deschise, avură surpriza să descopere că nu mai era disponibil niciun joc. Intrigați, aceștia se deplasară până la casă, unde descoperiră că doamna Broască intrase pe șest prin spatele magazinului și cumpărase 30 de bucăți "pentru toți mormolocii ei".

- Și altele nu mai aveți? întrebă ursul, care încerca să pară calm, dar era trădat de vena care îi pulsa îngrijorător la tâmplă.

- Nu, nu mai avem, zise vânzătoarea veveriță.

Un lup și un râs își făcură loc până la tejghea cu coatele. Lupul își ridică ochelarii de soare în vârful capului și îi făcu semn veveriței să se apropie.

- Avem o rezervare pentru cinci World of Warcraft, pentru domnul Gheară.

- Hihi, gheară, chicoti râsul, scoțându-și ghearele din teacă și zgâriind tejgheaua.

- Da, imediat, șopti timorată veverița.

- Hei, hei, ia stai așa, ai spus că nu mai ai altele, se băgă în discuție ursul Marcel. Noi eram aici înaintea domnilor.

Lupul se întoarse lent, își trase dramatic ochelarii înapoi pe nas și i se adresă tăios.

- Prietene, ți se pare că ești amuzant? Vrei să te bufnească râsul?

- He-he! chicoti psihotic râsul.

- Nu, vreau să cumpăr World of Warcraft, replică ursul, ignorând-o pe veverița disperată care încerca să îi explice prin semne că cei doi fac parte din Mafia locală. Tocmai am aflat că mai sunt 5 bucăți disponibile, exact câte ne trebuie. Domnul Gheară va trebui să își cumpere de la alt magazin.

- Marcel? șopti Țuțu. Nu cred că o să poți să te joci WoW la reanimare.

- Vreau Burning Crusade! răcni ursul. M-am pregătit încă de-acum două săptămâni, mi-am luat Red Bull, chipsuri și Saprosan, ca să fiu constipat. Vreau World of Warcraft și îl vreau acum!

- OK, zise lupul mieros. Alifie, domnul are nevoie de niște buzunare noi, poți să i le croiești tu direct pe burtă? Fii drăguț. Alifie?

Râsul înțepenise într-o poziție crispată, ca și cum ar fi fost surprins de niște crampe stomacale.

- Nici o mișcare sau îi capsez biluțele! se auzi o voce pițigăiată din pantalonii râsului.

Alifie bulbucă ochii și mai mult.

- Pepito? se uită marmota în jur după hârciog. Tu ești?

- Da, replică vocea din pantaloni. Luați jocul, nu știu cât mai pot să stau înghesuit aici.

Ursul îi făcu semn veveriței, care se prezentă cu cele cinci jocuri.

- Gata? zise Pepito. Marcel, acum Alifie va trebui să facă nani. Înțelegi?

Marcel îl privi pe Alifie. Alifie îl privi trist pe Marcel. Marcel îi trânti un pumn în moalele capului.

- Domnului Gheară n-o să îi placă chestia asta, comentă lupul.

Marcel îl trimise și pe el la culcare cu un pumn.

- Vezi, să mai spui că jocurile nu promovează violența, scutură din cap Țuțu, iepurașul. Cât vă datorăm? o întrebă pe veveriță.

Și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți, cu excepția Broaștei, care a suferit un accident fatal într-un concurs cu Vaca, după cum povestește într-o altfel de fabulă maestrul La Fontaine.


CASIO
Incredibil
de seducător.
Noul EXILIM Zoom EX-Z1000
cu 10.1 megapixeli.
/ ecran TFT wide de 7.1 cm, color şi extrem de luminos
/ 10.1 megapixeli / stabilizator optic de imagine* / 3x zoom optic
/ baterie super life / şi multe altele...
10.1 mega pixeli
CASIO
EXILIM
10.1 MEGA PIXELS
wide + luminos
7.1cm
ecran color TFT
Experimentează o nouă dimensiune în lumea aparatelor foto digitale: EXILIM Zoom EX-Z1000, 10.1 megapixeli, cu un ecran TFT wide de 7.1 cm, color şi extrem de luminos, stabilizator optic de imagine şi multe alte funcţii inovatoare pentru cei pasionaţi de fotografie!
*stabilizator electronic de imagine
SKIN
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucuresti 1
T 021-316.82.00 M 0724.237.323
@ contact@skin.ro W www.skin.ro
EXILIM
www.exilim.com


RPC
ASCULTA
VORBESTE
COMUNICA
RPC-MVI860
RPC-MVI860
Redare si captare a sunetelor prin
intermediul tehnologiilor XBass si NLess
MM
App
XBass